№7(154)2010

КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ

ИГРОМАНИЯ

将軍

+ ВЕСЬ ТИРАЖ С 2 DVD
ПОСТЕР
НАКЛЕЙКИ

В РАЗРАБОТКЕ

STAR WARS THE FORCE UNLEASHED 2

NEED FOR SPEED HOT PURSUIT

MEDAL OF HONOR

SPIDER-MAN SHATTERED DIMENSIONS

CRYSIS 2

ВЕРДИКТ

RED DEAD REDEMPTION

PRINCE OF PERSIA THE FORGOTTEN SANDS

ALAN WAKE

ALPHA PROTOCOL

BLUR

SHOGUN 2 TOTAL WAR

ВИДЕОМАНИЯ

RED DEAD REDEMPTION
ПУТЕШЕСТВУЕМ ПО ДИКОМУ ЗАПАДУ

ALPHA PROTOCOL
ИГРАЕМ В СЕКРЕТНЫХ АГЕНТОВ

ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ДОМ ТЕХНО МИР

www.igromania.ru

9 771560 258026 10007

РОБЕРТ РОДРИГЕС ПРЕДСТАВЛЯЕТ

ХИЩН

В КИНО С 8 ИЮЛЯ

Реклама

WWW.PREDATORS-KINO.RU TROUBLEMAKER STUDIOS

ИГРОМАНИЯ

Приветствую!

Многие, наверное, уже заметили на обложке надписи Red Ded Redemption и Alan Wake. Да, все верно. Прямо с этого номера мы начинаем писать о самых интересных и важных играх на всех платформах. «Игромания» давно перестала быть просто изданием о компьютерных играх, мы рассматриваем игровую индустрию в целом, без привязки к платформам. При этом не стоит думать, что журнал в одночасье наводнят обзоры всевозможных игр для iPhone, DS и второсортных поделок для других консолей. Мы будем писать только о самых ключевых проектах, про которые должен знать любой игрок вне зависимости от того, какой игровой платформе он отдает предпочтение.

В этом месяце у нас было очень много поездок, но по забавному стечению обстоятельств — почти все на Туманный Альбион. Мы штурмовали Британию несколько раз. Сначала в рамках EA Showcase London, где нам рассказали много нового про Crysis 2, Medal of Honor, Need for Speed: World и Dead Space 2 (ищите статью на *стр. 38*). В Лондоне на так называемой Pre-E3 — выставке Activision Blizzard — нам демонстрировали Star Wars: The Force Unleashed 2. О новых принципах боя сразу двумя световыми мечами читайте на *стр. 54*. Там же, в Лондоне, но уже в офисе SEGA мы узнали максимум подробностей про главную премьеру прошедшего месяца — Shogun 2: Total War (*стр. 30*).

Всем любителям высоких скоростей и гонок-преследований лучше сразу перелистать журнал до *стр. 34*. Там вас поджидает подробная статья про очередную гонку серии Need for Speed — Hot Pursuit. В этой игре можно стать копом и под вой сирен загонять дорогие машины нарушителей в умело расставленные ловушки. А показывали нам игру... снова в Лондоне. Но уже в офисе EA.

В промежутках между набегами на родину Мэри Поппинс, Джеймса Бонда и Хью Лори мы побывали на КРИ 2010. На «Ярмарке проектов» в этот раз оказалось преступно мало новых игр, зато те, что были представлены, были очень интересными, а одна — Monolith — так и вовсе метит в высшую лигу. Подробности поджидают вас на *стр. 70*.

С релизами в этом номере все тоже сложилось очень удачно. Red Ded Redemption (см. обзор на *стр. 76*) — самый настоящий GTA на Диком Западе. Грабить дилижансы, охотиться на волков и выискивать в прерии головорезов необычайно интересно. К тому же мы почти не сомневаемся, что рано или поздно игра заглянет и на PC. Есть такие шансы и у Alan Wake (*стр. 92*). А вот Prince of Persia: The Forgotten Sands (*стр. 84*) вышел сразу на всех платформах, но оказался при этом чуть ли не самой неоднозначной игрой в серии. Аналогичная ситуация с Alpha Protocol (*стр. 88*): кого-то эта RPG затягивает с головой, а кто-то бросает играть уже через полчаса.

Те, кто не готов ждать осеннего релиза Need for Speed: Hot Pursuit, могут получить прекрасный заряд скорости и драйва в Blur (*стр. 98*) — эдаком Mario Kart для взрослых, который лишь немного уступает по накалу страстей Split/Second.

И обязательно обратите внимание на рубрику Special. Мы расширили раздел: теперь каждый номер интересных статей об игровой индустрии и обо всем, что с ней связано, будет в несколько раз больше.

Алексей Макаренков
makarenkov@igromania.ru

ЯЧЕЙКА ОБЩЕСТВА

Многие геймеры общаются на тему игр либо на любимом форуме, либо в Steam, и не подозревая, что существует великое множество профильных игровых сетей, в которых можно не только обсуждать игры, но и вступать в кланы, участвовать в соревнованиях и даже обмениваться поднадоевшими играми. Подробности читайте на *стр. 144*.

07 июль (154) 2010
ИЗДАЕТСЯ С 1997 ГОДА

РЕДАКЦИЯ
Главный редактор — Алексей Макаренков
Продюсер «Видеомании» — Антон Логвинов, *FXA Studio*
Редактор игрового раздела — Георгий Курган

Редакторы — Алексей Моисеев, Линар Феткулов, Игорь Асанов, Алена Ермилова, Дмитрий Колганов

Дизайн и верстка — Михаил Карасев, *руководитель*; Евгений Загатин, *дизайнер*; Евгения Лебедева, *дизайнер*; Дмитрий Денисенко, *реклама*

Корректура — Мария Луговская, Дмитрий Зайцев

WWW.IGROMANIA.RU *wap.igromania.ru*
Главный редактор — Андрей Александров

ИЗДАТЕЛЬ ООО «Издательский дом «ТехноМир»
Генеральный директор — Азам Данияров
Директор издательства — Денис Давыдов
Издатель — Александр Кузьменко
Заместитель издателя — Надежда Недова

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ ООО «Игромедиа» *www.igromedia.ru*
Тел/факс — (495) 730 4014
Руководитель отдела рекламы — Дарья Новоторцева (danja@igromania.ru)
Реклама — Мария Королева, Ярославна Михайлова, Анастасия Муравьева, Светлана Попова, Елена Данилюкова, Анастасия Елагина
Директор по PR — Татьяна Шацкая (shatskaya@igromania.ru)

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ ООО «Авитон Пресс» *www.aviton-press.ru*
125466, г. Москва, ул. Родионовская, д. 12, стр. 1
Тел./факс — (495) 231 2368
Менеджеры — Юлия Воробьева, Ирина Ефимова, Дмитрий Емельянов, Надежда Галиева

ДЛЯ СВЯЗИ
Тел. — (495) 231 2365
Тел./факс — (495) 231 2364
E-mail — mania@igromania.ru

IGROMANIA MAGAZINE Published by TechnoMir PH Ltd since 1997
Publisher — Alexander Kuzmenko (ak@igromania.ru)
Editor in Chief — Alexey Makarenkov (makarenkov@igromania.ru)
Games Editor — George Kourgan (kourgan@igromania.ru)
Contacts — 56/32 Shosse Entuziastov, Moscow, Russia, 111123
Tel/fax +7 495 231 2365

АВТОРА!

В «Игромании» всегда есть место для талантливых авторов. Если вы считаете, что подходите нам, напишите на *mania@igromania.ru* и приложите образцы своих текстов. Место жительства большого значения не имеет.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна, полное воспроизведение материалов разрешено только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

«Игромания» выпускается в двух комплектациях: с 2 DVD и без дисковых приложений. Журнал зарегистрирован Министерством РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации ПИ №77-16021 от 28 июля 2003 года). ISSN 1560-2580.

Цена свободная.
Отпечатано в UAB «Spaudos Kontural» Ltd, Литва
DVD отпечатаны в ООО «Диск Про Плюс»

© «Игромания», 1997-2010 © Igromania, 1997-2010

Тираж 180 000 Circulation 180 000

Если у вас возникли технические трудности с запуском DVD-приложений, пожалуйста, обращайтесь по адресу mistake@igromania.ru или по телефонам редакции.

Следующий номер «Игромании» ищите в продаже с 20 июля!

ОТ РЕЖИССЕРА И ПРОДЮСЕРА ФИЛЬМОВ «СОКРОВИЩЕ НАЦИИ»

Disney

УЧЕНИК ЧАРОДЕЯ

ЛЕТОМ

Реклама

© Disney

СОДЕРЖАНИЕ №7 (154) 2010

Shogun 2: Total War Осады замков и морские сражения в новом Total War

Need for Speed: Hot Pursuit Сумасшедшие гонщики и копы соревнуются в навыках агрессивной езды

12-29 НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН

12 Новостной меридиан
28 Даты выхода игр
29 Даты выхода локализаций и отечественных проектов

30-47 ИЗ ПЕРВЫХ РУК

30 Shogun 2: Total War
34 Need for Speed: Hot Pursuit
38 Главные игры Electronic Arts
39 Bulletstorm
42 Dead Space 2
44 Crysis 2
45 Medal of Honor
46 Shank
47 Need for Speed: World

48-69 R&S: В РАЗРАБОТКЕ

48 ***Рейтинговая система рубрики R&S***
49 Call of Duty: Black Ops
50 True Crime
52 Guitar Hero: Warriors of Rock
54 Star Wars: The Force Unleashed 2
58 Spider-Man: Shattered Dimensions
62 Age of Decadence
64 Mytheon
68 Darkstar

70-73 В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

70 Репортаж с КРИ 2010

74-75 ГЕРОЙ НОМЕРА

74 Принц номера

76-112 R&S: ВЕРДИКТ

76 Red Dead Redemption
84 Prince of Persia: The Forgotten Sands
88 Alpha Protocol
92 Alan Wake
98 Blur
100 BlackShot
102 Super Mario Galaxy 2
106 Collapse: Ярость
107 Rocket Knight
108 Sam & Max: The Devil's Playhouse Episode 2 — The Tomb of Sammun-Mak
109 The Sims 3: Ambitions
110 Puzzle Bots
111 Booster Trooper
112 Tropico 3: Absolute Power

ИГРОМАНИЯ

Spider-Man: Shattered Dimensions Четыре ипостаси Человека паука

114-115 ИГРА МЕСЯЦА

114 Итоги голосования за период со 30 апреля по 28 мая 2010 года

115 «Игромания» рекомендует

116-117 ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ

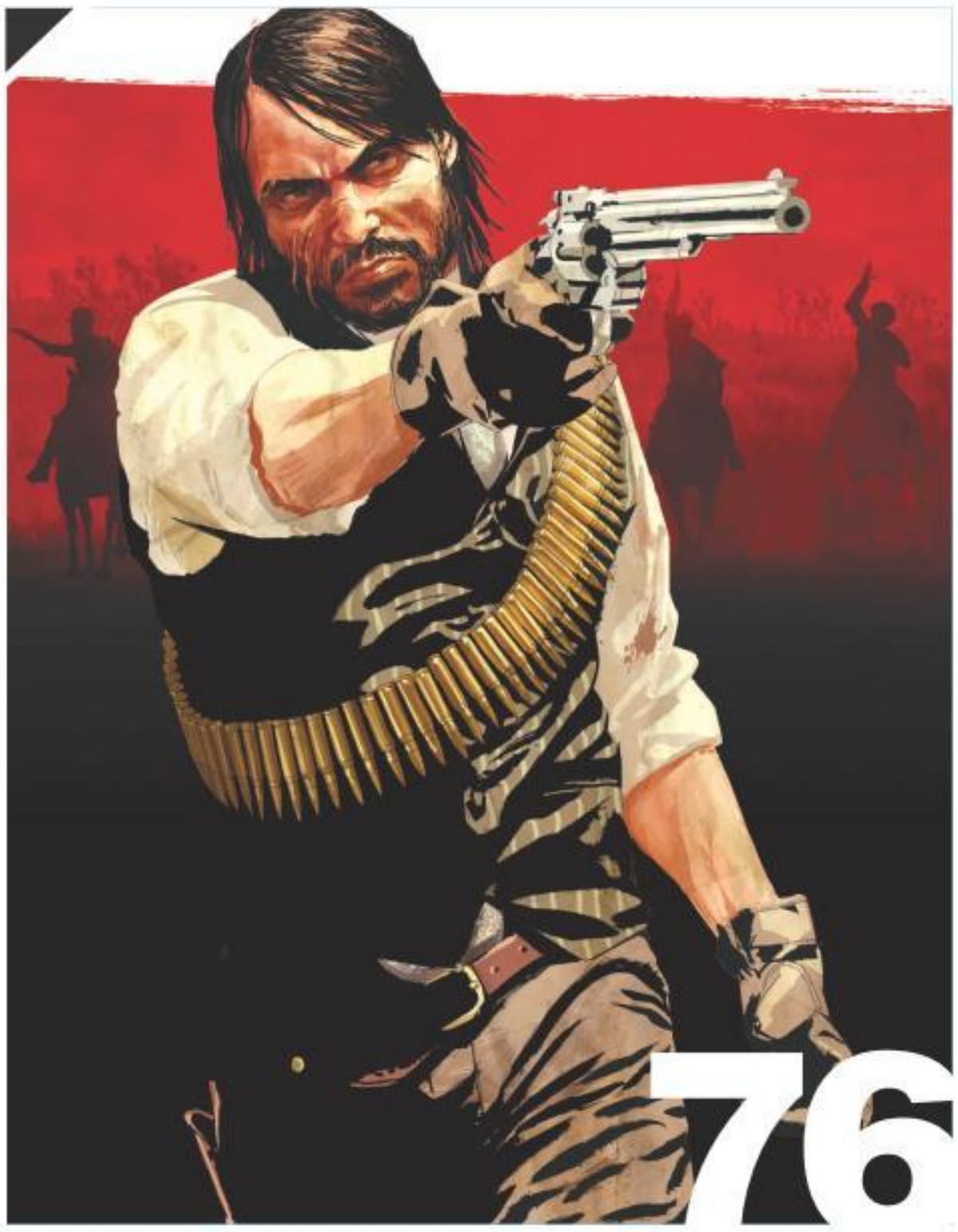
116 «Игромания» отвечает на любые ваши вопросы по играм

КРИ 2010 Тру лучшие игры с выставки достижений отечественного игрохозяйства

Алфавитный список игр в номере

2010 FIFA World Cup South Africa 20
Age of Decadence 62
Aion 114
Alan Wake 23, 92
Aliens vs. Predator 114
Alpha Protocol 29, 88
APB 28, 29
ArmA 2 114
ArmA 2: Operation Arrowhead 28
Assassin's Creed 2 .....114, 115
Assassin's Creed: Brotherhood 28
Batman: Arkham Asylum 114
Battlefield 1943 28
Battlefield: Bad Company 2 114
Beyond Good & Evil 2 23
BioShock 2 114
BlackShot 100
Blur 29, 98
Booster Trooper 111
Borderlands 114
Brink 28
Brn There, Dan That! 14
Broken Sword 23
Bulletstorm 39
Call of Duty: Black Ops 28, 49
Call of Duty: Modern Warfare 2 114
Call of Juarez: Bound in Blood 114
Cannon Folder 23
Civilization 5 28
Colin McRae DiRT 2 .....114, 115
Collapse: Ярость 106
Comix Zone 13
Command & Conquer 23
Cool Spot 23
Crysis 14,21
Crysis 2 44
Dance Dance Revolution 23
Darksiders 28
Darkstar 68
Dead Space 2 42
Dino Crisis 23
Divinity 2: Flames of Vengeance 28
Doom2 23
Dragon Age: Origins 114
Dragon Age: Origins — Awakening 114
Dragon Age: Начало — Хроники порождений тьмы 29
Ecco the Dolphin 13
F.E.A.R. 3 28
Fable 3 18
Fallout 12
Fallout: New Vegas 28
Far Cry 21
FIFA 10 114
Final Fantasy XIII 114
Flower 18
G1Deon: Towards God 72

СОДЕРЖАНИЕ №7 (154) 2010



Red Dead Redemption GTA превращается в чистокровный вестерн

118-143 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
118 Железные новинки
122 Теория: Правила оцифровки VHS

Тесты
126 Смартфон HTC Desire
128 Интернет-планшет Toshiba Journ.E Touch
132 Игровые консоли эконом-класса
138 Видеокарта ZOTAC GeForce GTX 470
140 Разумный компьютер за разумные деньги
142 Горячая линия: железо

144-183 СПЕЦМАТЕРИАЛЫ
144 Геймерские социальные сети
154 История создания Operation Flashpoint
160 Интернет-премия Webby Awards
170 Социальные игры
176 Wing Commander: история первой игры-франчайза

Кино
180 Хищники нашего века
182 Принц Персии: Пески времени

184-185 ИГРОСТРОЙ

186-195 ИГРА В ОНЛАЙНЕ
186 Новости онлайновых игр
188 KillSkill
190 Северный клинок
192 События и факты
194 Интересное в Сети

196-201 ПОЧТА «ИГРОМАНИИ»

199-200 КАЛЕНДАРЬ
199 Shogun 2: Total War
200 Prince of Persia: The Forgotten Sands

202-203 КОДЕКС
202 Стандартные коды Читательские пасхалки
203 Читательские хинты

204-207 МОЗГОВОЙ ШТУРМ
204 Тест № 7. Июль
205 Сканворд № 7. Июль * Фотографическая память № 7. Июль * Подведение итогов за №5/2010

208 GAME OVER?
208 Во что играли 5, 10, 15 и 20 лет назад

Алфавитный список игр в номере

Gears of War 2 17
God of War 23
God of War 3 114
God of War: Chains of Olympus 17
God of War: Ghost of Sparta 17
Golden Axe 13
Gran Turismo 5 17
Grand Theft Auto 4 ..... 20, 23
Grand Theft Auto 4: Episodes from Liberty City 29, 114, 115
Green Day: Rock Band 19, 28
Guitar Hero 19
Guitar Hero: Warriors of Rock 52
Halo: Reach 28
Heavy Rain 18, 20, 114
ICO 13
Jumpgate Evolution 28
Just Cause 2 114
Kane & Lynch: Dead Men 12
Kane & Lynch 2: Dog Days 28
KillSkill 188
Killzone 3 17
Left 4 Dead 2 ..... 114, 115
LEGO Гарри Поттер 29
Lost Planet 2 28
Mafia 2 ..... 21, 28
Magicka: Ну очень эпическая игра 29
Marvel Heroes: Любимые супергерои 29
Mass Effect 2 ..... 114, 115
Max Payne 3 28
Medal of Honor 28, 45
Metal Gear Solid: Peace Walker 28
Milo and Katie 18
Mount & Blade: Огнем и мечом. Золотое издание 29
Mytheon 64
Need for Speed 19
Need for Speed: Hot Pursuit 34
Need for Speed: Hot Pursuit 2 19
Need for Speed: Shift 19, 114
Need for Speed: World 28, 47
Perfect Dark 25
Pirates of the Caribbean: Armada of the Damned 28
Planetscape: Torment 12
Pong 16
Portal 2 28
Prince of Persia: The Forgotten Sands 29, 84
Privates 14
Pro Evolution Soccer 2010 114
Puzzle Bots 110
R.U.S.E. 28
Ratchet & Clank 21
Red Dead Redemption 20, 76
Resident Evil 23
Resident Evil 5 18
Risen 114
Rocket Knight 107
S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти 114

Prince of Persia: The Forgotten Sands Артист ранее известный как Принц

Alan Wake Тени исчезают в полдень

МЕГАПОСТЕР «ИГРОМАНИИ»
Need for Speed: Hot Pursuit
Star Wars: The Force Unleashed 2

НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»
Prince of Persia: The Forgotten Sands
Test Drive Unlimited 2
Red Dead Redemption
Sam & Max: The Devil's Playhouse Episode 2

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

Обложка:		Old Spice	9
Двадцатый		Soft Club	53, 81, 87
Век Фокс СНГ	2-я обложка	Walt Disney Studios Sony Pictures Releasing	3
Cowon	3-я обложка	Двадцатый	
Samsung	4-я обложка	Век Фокс СНГ	1
В номере:		ТехноМир	26-27, 105
ASUS	15	IMMEDIATELY	113
Audio-Technica	67		
Electronic Arts	51		
Microsoft	11		

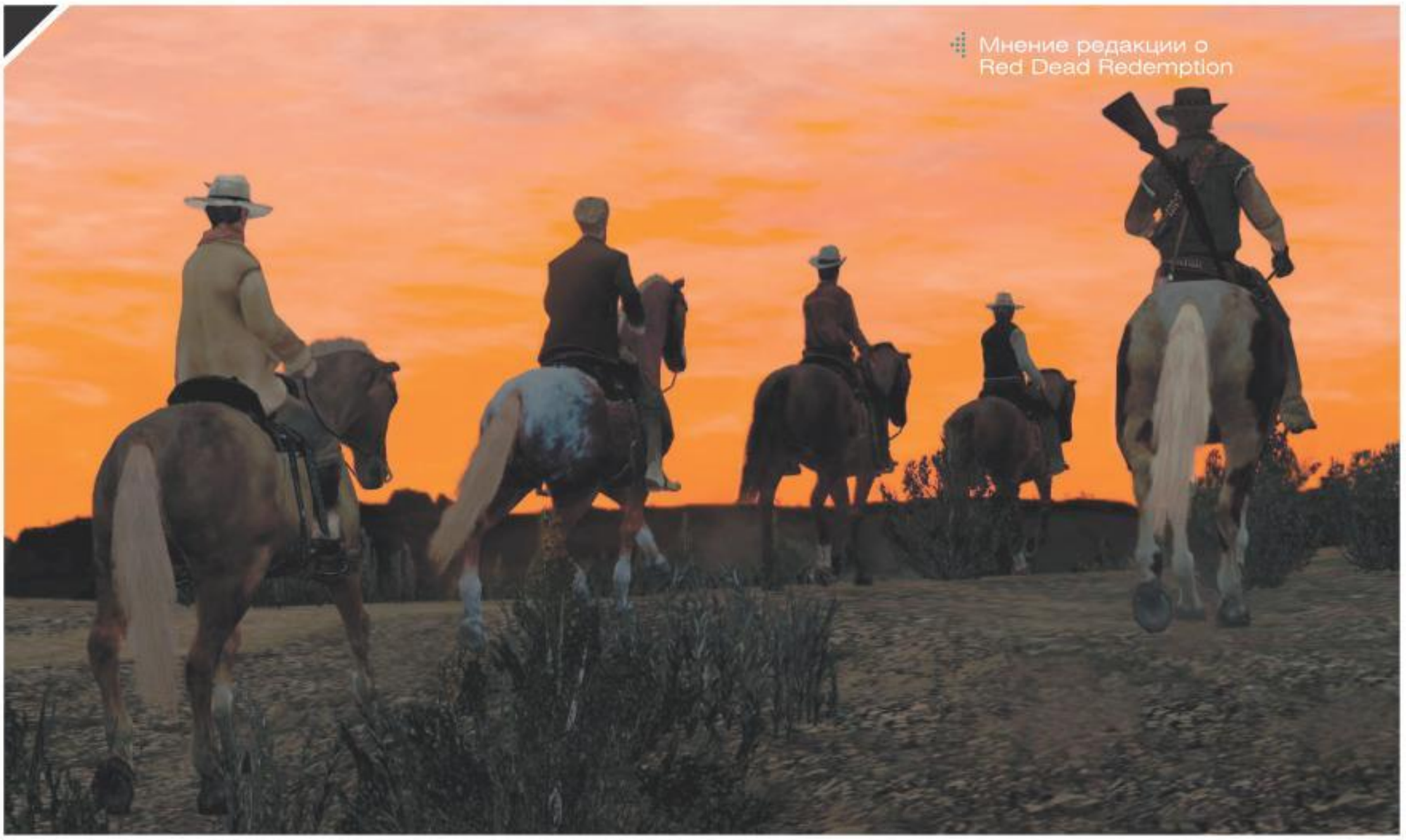
Алфавитный список игр в номере

Sam & Max:
The Devil's Playhouse Episode 2 —The Tomb of Sammun-Mak 108
Serious Sam 2 HD: Второе пришествие 29
Seven Souls 29
Shadow of the Colosus 13
Shank 46
Shogun 2: Total War 30
Singularity 28
Spider-Man: Shattered Dimensions 58
Split/Second 20, 115
Spyro the Dragon 21
Star Wars: The Force Unleashed — Ultimate Sith Edition 114
Star Wars: The Force Unleashed 2 .....28, 54
StarCraft 2: Wings of Liberty 28
Super Mario Galaxy 2 102
Test Drive Unlimited 2 .....16, 18, 28
The 7TH Guest 23
The Beatles: Rock Band 19
The Oddbox 28
The Settlers 7: Paths to a Kingdom 115
The Sims 3 16
The Sims 3: Ambitions 28, 109
Tiger Woods PGA Tour 11 18
Time Gentlemen, Please! 14
Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction 114, 115
Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier 28
Torchlight 29
Transformers: War for Cybertron 28
Tropico 3: Absolute Power 112
True Crime 50
Two Worlds 2 28
UFO Extraterrestrials: Золотое издание 29
Uncharted 2: Among Thieves 114
Vectorman 13
VVVVVV 115
Warhammer 40 000: Dawn of War 2 — Chaos Rising 114, 115
Wii Fit 23
World of Tanks 28
World of Warcraft 14
Worms Reloaded 28
Авалон 29
Аллоды Онлайн 12
Вселенная в коробке 29
Машинариум 115
Метро 2033 .....114, 115
Монолит 71
Побег: Теория заговора 29
Полный привод 3 73
Проклятый дом 29
Северный клинок 190
Снайпер: Воин-призрак 29
Теос: Желания богини 29
Тропики: Одиссея шамана 29
Шрэк навсегда 29

ВИДЕОМАНИЯ

ВИДЕОМАНИЯ

«Видеомания» — это мультиплатформенное приложение к журналу, которое занимает отдельный двухслойный DVD. Здесь вы всегда сможете найти самые последние видеоновости, эксклюзивные репортажи, истории целых серий, препортвью, мнения редакторов и многое другое.



ВИДЕОНОВОСТИ

Индустриальные

Все самое интересное, что произошло в игровой индустрии за истекший месяц

Игровые

Call of Duty: Black Ops
F.3.A.R.
Front Mission Evolved
Kane & Lynch 2: Dog Days
Mafia 2
Spider-Man: Shattered Dimensions
Two Worlds 2

SPECIAL

Репортажи

Crysis 2 — краткий рассказ про игру
ArmA 2: Operation Arrowhead — особенности игры
Transformers: War for Cybertron — о мультиплеере и одиночной кампании
Star Wars: The Old Republic — архив джедаев, запись 7
End of Nations — подробности об онлайновой стратегии от людей, придумавших Command & Conquer
Halo: Reach — рассказ о бета-тестировании мультиплеера
Crackdown 2 — дневники разработчиков, эпизод 1: «Веселье с друзьями»
F1 2010 — управление болидом «Формулы-1»
Front Mission Evolved — эволюция военных действий

ДЕМОТЕАТР

Мультиплатформа

Blacklight: Tango Down
Duke Nukem Forever
Majin and the Forsaken Kingdom
R.U.S.E.
Rudo Resurrection
Sonic 4: Episode 1
Spider-Man: Shattered Dimensions
Super Meat Boy
Testament of Sherlock Holmes

Online

APB
Guild Wars 2

PC

Jekyll & Hyde
StarCraft 2: Wings of Liberty

Xbox 360

DarkStar One: Broken Alliance
Halo: Reach
Ilomilo
Limbo
RISK: Factions

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

Подробный обзор iPad
Red Dead Redemption: мнение редакторов «Игромании»

НА ПРИЛАВКАХ

Во что поиграть в этом месяце: наши рекомендации

Мнения

Alan Wake
Alpha Protocol
Battlefield: Bad Company 2
Blur
Buster Trooper
Prince of Persia: The Forgotten Sands
Rocket Night
Split/Second

РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ КАНАЛ

Большой индийский Halo
Фанатский фильм по мотивам inFamous
Рекламный ролик Blur
Линк: пожилые годы
Луиджи срывается
Dent Oi
Комикс Red Steel 2
Team Fortress 2: законопослушный гражданин

Видеомания играется с iPad

НЕТ, Я НЕ ЧИТАЮ ИНСТРУКЦИИ

ДА, Я НАСТОЯЩИЙ МУЖЧИНА

Реклама.

Old Spice

www.oldspice.ru

DVD-МАНИЯ

Crysis: Rainy Days

ДЕМОВЕРСИЯ
Split/Second

ИГРОВЫЕ ДОПОЛНЕНИЯ
Темы DVD
Crysis: Rainy Days
Half-Life 2: Missing Information
Подборки
Grand Theft Auto 4
Fallout 3
Just Cause 2
Left 4 Dead 2
Napoleon: Total War
Team Fortress 2

ИНТЕРЕСНОСТИ
Alien Arena 2010
Hazard: The Journey of Life
The Battle for Wesnoth

ПАТЧИ
«Disciples 3: Ренессанс» (русская версия)
Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim (русская версия)
Silent Hunter 5: Battle of the Atlantic (английская версия)
Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction (английская версия)

СОФТВЕРНЫЙ НАБОР
Лучший софт за истекший месяц
Игроманский стандарт
Драйверы для видеокарт

ИГРОВОЙ ДЕСКТОП
Демосцены
Скины для Winamp
Скины для Steam
Обои для рабочего стола
Курсоры для Windows
Темы для Windows
Загрузочные экраны для Windows
Иконки для Windows

КОДЕКС
Читерские программы
CheMax
ArtMoney
Trainer Creation Kit
Dragon Unpacker
Сохранения (PC)
Just Cause 2
Rocket Knight
Sonic & SEGA All-Stars Racing
Split/Second
Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction
Сохранения (PS3)
3D Dot Game Heroes
Borderlands: The Secret Armory of General Knoxx
God of War Collection
White Knight Chronicles International Edition
Yakuza 3
Сохранения (Wii)
Iron Man 2
Kirby Super Star
WarioWare: D.I.Y.
Сохранения (PSP)
Armored Core: Last Raven Portable
Dead or Alive: Paradise
Fat Princess
Harvest Moon: Hero of Leaf Valley
ModNation Racers
Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Heroes 3
Prince of Persia: The Forgotten Sands
Трейнеры
3D Hunting 2010
Aliens vs. Predator
Avernum 6
Battlefield: Bad Company 2
Eschalon: Book 2
Hazen: The Dark Whispers
Mass Effect 2
Mystery P.I.: The London Caper
Napoleon: Total War
Rocket Knight
Serious Sam HD: The Second Encounter
Sonic & SEGA All-Stars Racing
Split/Second
Supreme Commander 2
Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction

ОНЛАЙН-ИГРА
Jade Dynasty

Демоверсия Split/Second

Если не работает диск *напишите по адресу* ***mistake@igromania.ru*** *или позвоните в редакцию по телефону (495) 231 23 64, и мы его вам заменим.*

Jump in.

XBOX 360

Рубрику подготовили: **Игорь Асанов, Павел Шубский (железные новости)**

ИНДУСТРИЯ

Магазин игрушек

BEST BUY ЗАПУСКАЕТ СОБСТВЕННЫЙ ЖУРНАЛ

Принцип «в воскресенье побеждай, а в понедельник продавай», полвека назад придуманный продавцами спортивных автомобилей, сейчас можно смело превращать в «утром — хорошие рецензии, а вечером — высокие продажи». Вопреки утверждениям многих индустриальных боссов, которые не придают особого значения оценкам игр в прессе (что в свое время не помешало издательству **Eidos** публично поскандалить с **GameSpot**, редактор которого поставил игре **Kane & Lynch: Dead Men** унизительные шесть баллов), положительные рецензии и оценки все-таки могут повлиять на коммерческую судьбу игры.

Это косвенно подтверждает один из крупнейших американских продавцов видеоигр и электроники Best Buy, запускающий этим летом собственный игровой журнал под названием @Gamer. Об этом рассказал в своем микроблоге Twitter ветеран игровой прессы Энди Эдди, ранее успевший поработать редактором на порталах IGN и Team Xbox, а теперь участвующий в новом проекте Best Buy.

Кому-то это может показаться диковатым, но даже крупнейший американский светоч эксклюзива — журнал Game-informer, откуда весь мир узнает о половине важных анонсов и чьи заоблачные тиражи (по последним данным — 3,5 млн экземпляров в месяц) снятся большинству издателей только в самых грязных снах, тоже принадлежит игровому ретейлеру — GameStop, через сети которого и уходит большая часть тиража.

Возможно, что на фоне общего кризиса печатной прессы такие издания имеют больший шанс на то, чтобы выжить — хотя бы за счет наличия собственной системы распространения. А степень их независимости в любом случае больше, чем у официальных «прикормленных» журналов, принадлежащих производителям консолей. Ведь правила игры на рынке чаще всего диктует именно ретейлер (который может просто снять с полок неугодную игру), а вовсе не издатель и даже не производитель консоли. Так, одной из причин коммерческого провала PSPgo стало именно ее игнорирование крупнейшими ретейлерами по той причине, что продавать консоль без игр (PSPgo не поддерживает UMD-диски от обычной PSP) им оказалось попросту невыгодно.

Несмотря на развитие цифровых продаж, розница по-прежнему определяет положение дел на рынке.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Дал джазу

КОМПОЗИТОР FALLOUT БЕСПЛАТНО РАЗДАЕТ САУНДТРЕК

Копирайты и правообладатели точно не выживут после ядерной катастрофы.

В мире кино некоторые саундтреки живут подчас дольше, чем сам фильм, для которого они были написаны, переживая множество ремастеров и переизданий. Мало кто, кроме истинных битломанов, смотрел фильм «Вечер трудного дня» (A Hard Day's Night), а вот песню Can't Buy Me Love слышали, наверное, все.

В играх хороших саундтреков, на первый взгляд, тоже полно, но вот пережить славу самой игры никому из них пока не удавалось. Хотя попытки предпринимаются — Марк Морган, главный композитор первых двух частей **Fallout** (успевший поработать также над саундтреками **Planetscape: Torment** и... «**Алмодов онлайн**»), недавно выложил свою главную работу в открытом доступе.

Как и положено при переизданиях, все композиции прошли ремастеринг, заново сведены, закодированы в высоком битрейте и звучат просто отлично. Правда, сама музыка слегка специфичная, но это все игравшие в Fallout и так знают. Устраивать под нее дискотеку, конечно, не получится, но вот гулять по какому-нибудь Южному Бутово под депрессивный постапокалиптический амбиент в наушниках — самое оно. Скачать (и послушать) альбом, названный Vault Archives, можно по адресу ***www.auralnetwork.com/releases***.

ICO и **Shadow of Colossus**, одни из самых лучших игр для PS2, в начале следующего года перевыпустят на PS3 в одной коробке. Издание будет называться Team ICO Collection и станет отличным подарком фанатам перед выходом **The Last Guardian**.

Первого июня **SEGA** выпустила в Steam коллекцию своих классических 16-битных аркад, в которую войдут **Comics Zone**, **Golden Axe**, **Ecco the Dolphin** и **Vectorman**. Все это счастье детей 90-х можно купить всего за 2 евро. И никаких эмуляторов.

Враг прогресса

БАРАК ОБАМА РАСКРИТИКОВАЛ ВИДЕОИГРЫ

Пока российские власти видят в компьютерных играх (само собой, идеологически верных) инструмент воспитания подрастающего поколения, президент США Барак Обама говорит все как есть. Выступая перед студентами Хэмптонского университета в Вирджинии, Обама напомнил, что игровые приставки (в частности, Xbox, PlayStation, iPad и почему-то iPod) не всегда хороши для обучения. Они отвлекают от действительно полезных дел, являются просто формой развлечения и разрушения, но никак не способствуют свободе и нормальному развитию личности. Более того, консоли вредны не только для каждого отдельного человека, но и для страны и демократии в целом.

И хотя сам Обама всячески поддерживает имидж современного человека, ведет микроблог в Twitter, общается с избирателями с помощью YouTube-конференций и до принятия присяги активно пользовался карманным компьютером BlackBerry (сейчас президенту на работе из соображений безопасности приходится пользоваться выделенными правительственными линиями связи), это уже не первый раз, когда Обама критикует видеоигры. Ранее, выступая на съезде американской медицинской ассоциации, он напомнил, что видеоигры вредят здоровью, поэтому родители должны всеми силами отучать детей от сидения перед телевизором и следить, чтобы те проводили как можно больше времени на улице.

Несмотря на то, что в отличие от своего предшественника, Джорджа Буша-младшего, Обама редко говорит о том, в чем не разбирается, все сказанные им слова легко можно применить и к другим видам пассивного досуга — вроде телевидения и социальных интернет-сетей.

В своих мемуарах Обама признался, что марихуана и кокаин, которые он употреблял в старших классах школы, негативно повлияли на его собственную успеваемость. Что, впрочем, не помешало ему стать президентом.

Не взлетим, так поплаваем

ВВС США ОСТАЛИСЬ БЕЗ СУПЕРКОМПЬЮТЕРОВ

Как бы не пришлось американцам теперь сбрасывать бомбы по старинке.

Мы уже рассказывали, что в последней прошивке для PS3, вышедшей 1 апреля, **Sony** убрала возможность установки на нее операционной системы **Linux**, дополнительно защитив консоль от попыток взлома хакерами, которые как раз использовали для этих целей Linux.

Но решив одну проблему, Sony создала другую — дело в том, что Linux использовали в своих целях также ученые и военные, объединяя сотни PS3 в единый кластер и создавая тем самым мощные суперкомпьютеры, которые при прочих равных обходились намного дешевле всех аналогов. Так, исследовательские лаборатории военно-воздушных сил США закупили для этих целей около 2000 консолей и собирались в будущем купить еще 1700, а теперь очень обеспокоены сложившейся ситуацией.

Казалось бы, выход есть — не подключать PS3 к интернету, не давая им возможности автоматически обновлять злополучную прошивку. Но стоит лишь одной консоли сломаться, как ее приходится отдавать на ремонт в сервисный центр Sony, откуда она вернется уже обновленной и перепрошитой до свежей версии.

Но Sony, похоже, не боится лишиться такого солидного клиента, как ВВС США. Недавно она выиграла суд у обычного покупателя из Калифорнии по имени Энтони Вентура, который решил, что запретом на установку Linux Sony ущемляет его право делать с консолью все, что он захочет. Но это как раз не удивительно. Удивительно другое — как сама Sony, известная своей ненавистью к открытым форматам, вообще разрешила ставить чужую операционку на PS3, чем неожиданно помогла американским военным исследованиям. Или, может быть, это все происки японских милитаристов?

Fable 3 в обход второй части все-таки анонсировали на PC, причем выйдет компьютерная версия одновременно с консольной, в отличие от первой части игры, которую ждали два года. Ждать обе версии нужно ближе к концу этого года.

АНОНСЫ

Откуда берутся дети

ВСЕ, ЧТО ВЫ ХОТЕЛИ ЗНАТЬ О СЕКСЕ, НО БОЯЛИСЬ СПРОСИТЬ

Разработчики замечательного инди-квеста **Ben There, Dan That!** и его продолжения **Time Gentlemen, Please!**, британцы из **Zombie Cow Studios**, анонсировали новую игру, которую они сами мило называют «образовательным платформером». Без подвоха тут, конечно, не обошлось — игра **Privates**, формально посвященная вопросам полового воспитания, идеально соответствует тому, как Гомер Симпсон объяснил сыну устройство мужского тела: «Все очень просто: прицелился — и огонь!»

Но есть, как водится, нюансы. Взяв под контроль бравых десантников с презервативами на головах, нам предстоит пройти сквозь все сюрпризы женских (хотя кто их знает, этих англичан) репродуктивных органов, сражаясь с отвратительными вирусами и бактериями и преодолевая естественные препятствия не слишком возбуждающего вида.

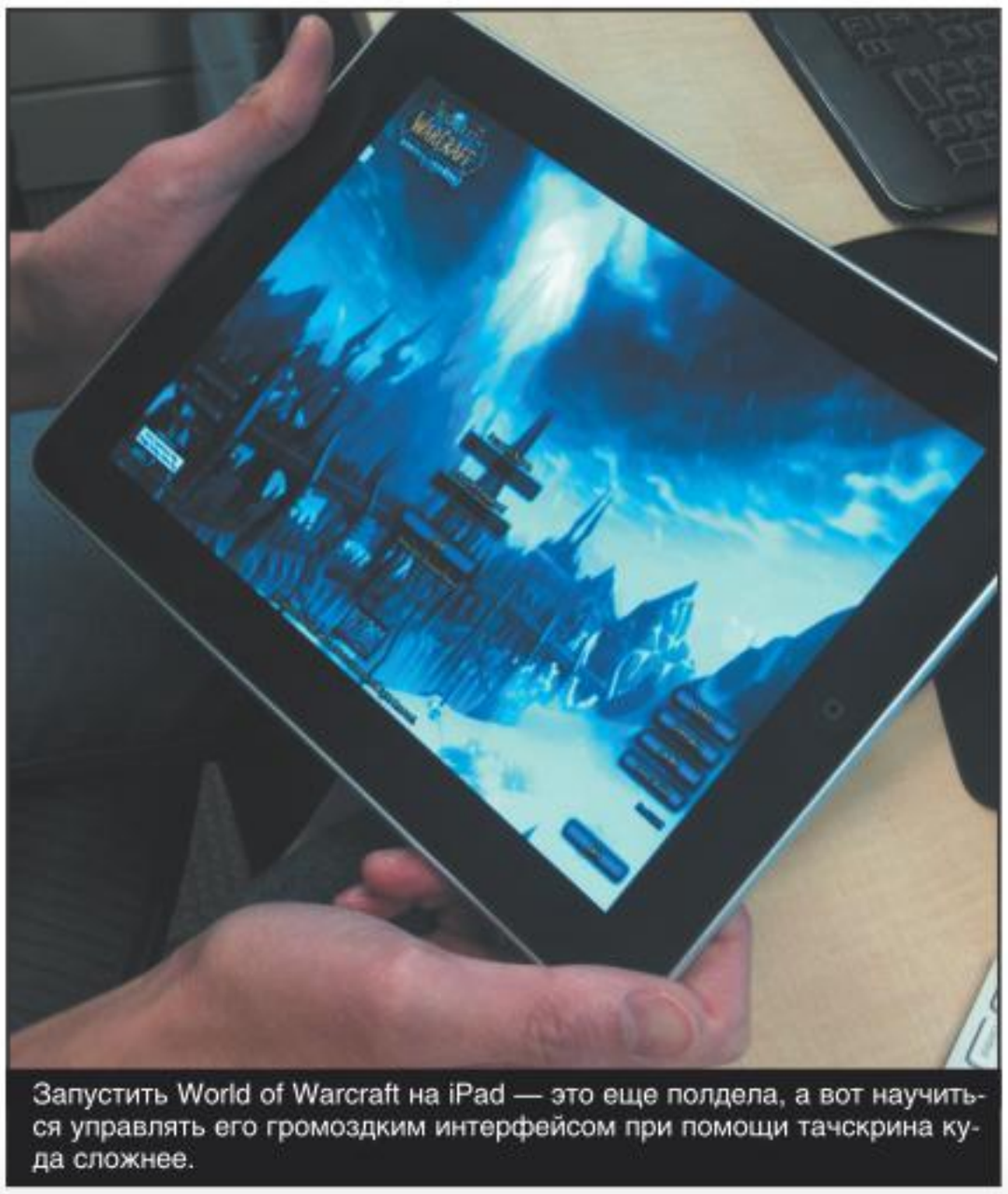
И хотя после вынесенного в подзаголовок фильма Вуди Аллена свежо пошутить на тему зачатия нам представляется довольно сложной задачей, мы уверены, что у едких британцев все получится. А если нет — тоже не беда: игра делается на деньги образовательного телеканала Channel 4 и будет распространяться совершенно бесплатно (впрочем, за версию для Xbox 360, возможно, попросят немного денег).

Вперед, вам же показывали все это на картинках!

ИНТЕРЕСНОСТИ

Только не мой iPad!

WORLD OF WARCRAFT ЗАПУСТИЛИ НА ПЛАНШЕТНИКЕ APPLE



Запустить World of Warcraft на iPad — это еще полдела, а вот научиться управлять его громоздким интерфейсом при помощи тачскрина куда сложнее.

Дэйв Перри, известный в прошлом геймдизайнер, опубликовал в своем блоге фотографию iPad с запущенным на нем **World of Warcraft**. Ранее народные умельцы уже умудрялись устанавливать на новейший планшетник **Apple** даже операционную систему Windows XP, но сама **Blizzard** никакой специальной версии WoW под него не выпускала и пока не собирается.

Секрет прост — игра работает при помощи сервиса **Gaikai**, над которым сейчас и трудится Перри, а iPad — всего лишь один из способов продемонстрировать его работу. Как и у аналогичного проекта **OnLive**, сама игра запускается на сервере службы, а планшетник при помощи Wi-Fi только транслирует ее изображение в потоковом режиме. Это освобождает компьютер от кучи проблем и расчетов, но накладывает ограничения на скорость связи, а ведь далеко не каждая беспроводная точка способна обеспечить необходимые для работы Gaikai 5-10 Мбит/с.

Впрочем, сам Перри выглядит уверенным в успехе своего проекта и все еще собирается его запустить «когда-нибудь» в этом году (пока что Gaikai находится в стадии бета-тестирования). По его словам, Gaikai мог бы быть идеальным способом для демонстрации демоверсий на выставке E3, освободив разработчиков от необходимости таскать с собой через океан кучу железа или страдать от проблем, вызванных тормозящими демостендами.

Правда, к июньской E3 этого года Перри обеспечить всех желающих пока не готов — имеющиеся в распоряжении 300 серверов могут просто не выдержать нагрузки. Да и с трансляцией самых навороченных игр уровня **Crysis** сервис справляется пока не очень охотно, а вот популярные, но не слишком красивые игры вроде того же World of Warcraft могли бы стать отличным вариантом для Gaikai. Тем более что запустить их теперь можно будет чуть ли не на любой кофемолке, поддерживающей сервис.

Windows®. Жизнь без преград.
ASUS рекомендует ОС Windows 7.

ASUS®
Inspiring Innovation • Persistent Perfection

Ноутбуки серии ASUS U Bamboo Collection

на базе процессора Intel® Core™ i5

Естественный выбор

Все в мире стремится к равновесию. Идеально сбалансированное сочетание бесподобного дизайна и самых современных технологий вы найдете в ноутбуках серии ASUS U Bamboo Collection, оснащенных процессором Intel® Core™ i5 и подлинной операционной системой Windows® 7 Домашняя расширенная. Восхитительно тонкие и легкие, они поразят вас отделкой из натурального бамбука. Неповторимый рисунок покрытия делает каждую модель серии ASUS U Bamboo Collection уникальной, подчеркивая индивидуальность владельца и добавляя новые штрихи к традиционному образу ноутбука.

www.asus.ru Всемирная гарантия 2 года Горячая линия ASUS: (495) 23-11-999

НОВИНКА

intel inside CORE i5

Быстрее.
Умнее.

Информацию о том, где купить ноутбуки ASUS можно найти на сайте **www.asusnb.ru**

Intel, логотип Intel, Intel Inside, Intel Core и Core Inside являются товарными знаками корпорации Intel на территории США и других стран.
Товар сертифицирован, на правах рекламы.

Платформер **Duke Nukem: Manhattan Project**, вышедший на PC в 2002 году, в скором времени должен появиться в сети Xbox Live Arcade. Напомним, что в свое время игра была выпущена в качестве «разогрева» перед так и не вышедшим **Duke Nukem: Forever**.

ГЕРОЙ МЕСЯЦА

Мистер Понг вернулся

СТАРЫЙ БОСС ЛУЧШЕ НОВЫХ ДВУХ

Один из родоначальников игровой индустрии Нолан Бушнелл (это он в 1972 году придумал аркадный автомат **Pong**, считающийся первой видеоигрой в истории, за что и получил почетное прозвище) вернулся в знаковую для него компанию **Atari**. В ней Бушнелл заменил уже бывшего президента Фила Харрисона, в 2008-м перешедшего сюда из **Sony**.

Несмотря на то, что нынешнее издательство Atari Inc. (существующее с 1993 года под именами **GT Interactive** и **Infogrames**) — это далеко не та же самая Atari, которую Бушнелл на пару с Тедом Дебни основал в 1972 году, ностальгия по былому успеху была явно не последним толчком в этом знаковом переходе.

В свои 67 лет Бушнелл успел привести к успеху свыше двадцати разных коммерческих структур, но, по его собственным словам, ничуть не утратил интереса к игровой индустрии, и ему не терпится вернуться к управлению компанией. От себя добавим, что назначение Бушнелла может означать только то, что предыдущее руководство так и не смогло вывести вечно убыточную Atari из затяжного кризиса. Впрочем, для того чтобы стать успешным издательством, нужно выпускать хорошие игры. А у Atari, кроме недавно анонсированного **Test Drive Unlimited 2** производства внутренней студии **Eden Games**, и зацепиться-то толком не за что.

Журнал Newsweek поместил Бушнелла в список 50 людей, изменивших Америку, где-то рядышком с Джорджем Бушем и Усамой Бин Ладеном.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Ездит недолго, но медленно

ЭЛЕКТРОМОБИЛЬ RENAULT ПОЯВИТСЯ В THE SIMS 3

Поскольку до России это чудо наверняка не довезут, The Sims 3 остается единственным способом попробовать новинку Renault в деле.

Автопроизводители теперь уже сами рады разместить свои новинки в видеоиграх, а ведь раньше брали за это деньги. По понятным причинам для этих целей выбирают обычно автосимуляторы, но теперь автомобильный продакт-плейсмент добрался и до других жанров: **Electronic Arts** выпустит для **The Sims 3** загружаемое дополнение под названием **Electric Vehicle Pack**, куда войдут солнечные батареи, ветряные электрогенераторы и электромобиль Renault Twizy Z.E, реальный прототип которого пока еще даже не поставили на конвейер. Машинка может разгоняться до 75 километров в час и проезжать без подзарядки порядка 100 километров, что для электромобиля, в общем-то, неплохо. Но, к счастью, заботиться о сохранении окружающей среды в игре выходит все-таки менее хлопотно, чем в реальной жизни.

Mass Effect наконец-то выдали путевку в Голливуд — права на экранизацию популярной ролевой саги достались Legendary Pictures, на счету которой фильмы «Темный рыцарь», «300» и недавняя «Битва титанов».

Глава студии **Treyarch** Марк Ламиа заявил, что в PC-версии **Call of Duty: Black Ops** появятся выделенные серверы. «Не вижу причин, которые могли бы этому помешать. Кажется, людям нравятся выделенные серверы, и мы довольны тем, что делаем», — сказал Ламиа журналистам

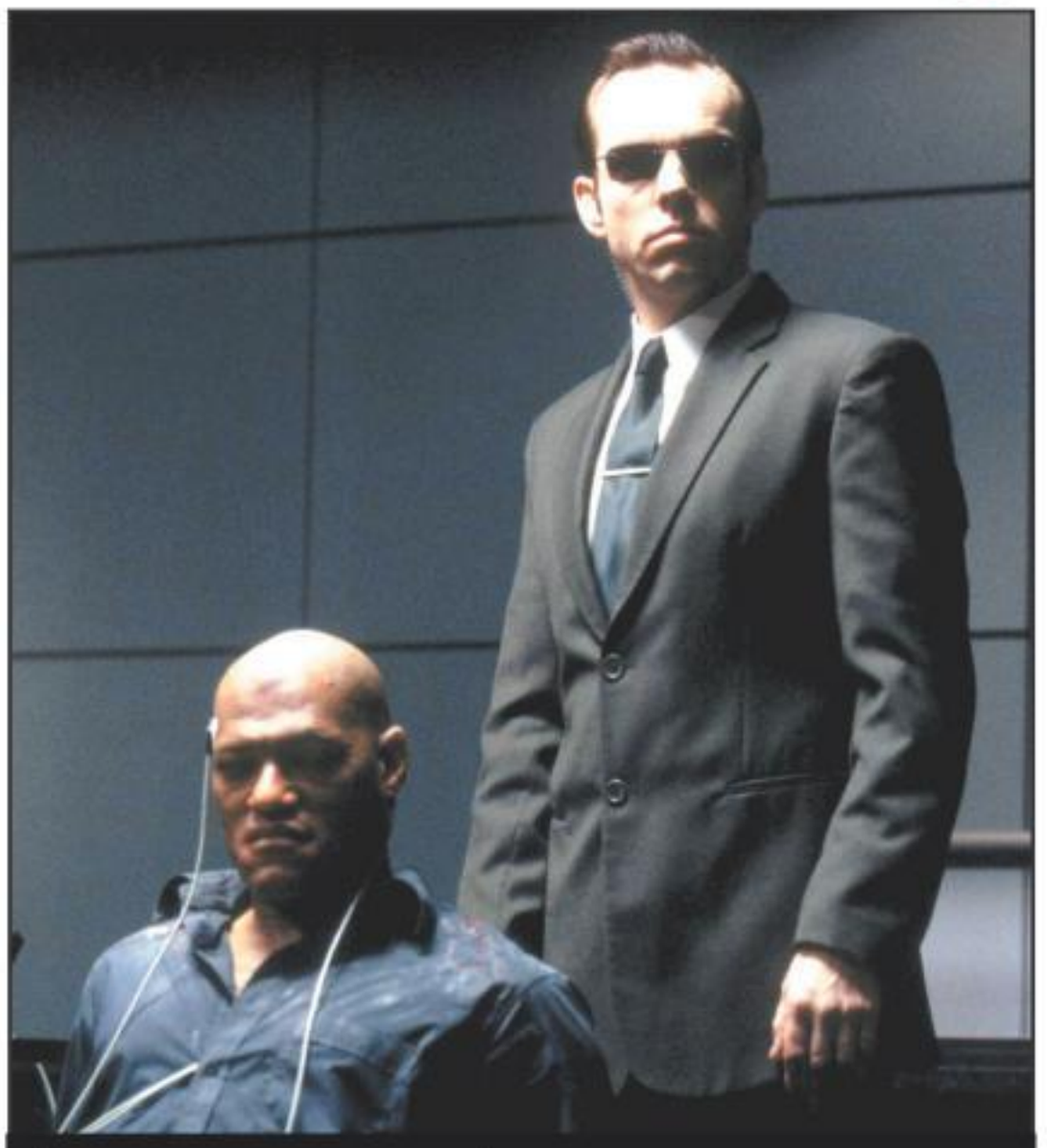
Вторая трехмерная

ИНДУСТРИЯ ГОТОВИТСЯ К НОВОЙ ТРЕХМЕРНОЙ РЕВОЛЮЦИИ

Один из трендов, за развитием которого стоит пристально следить в ближайший год, — это, конечно, 3D-изображение. И хотя трехмерные телевизоры и мониторы сейчас пока мало распространены и очень дороги, **Sony** собирается встраивать поддержку 3D почти в каждый будущий эксклюзив. Трехмерные эффекты получит пять лет находящийся в разработке гоночный симулятор **Gran Turismo 5**, ну а только что анонсированный **Killzone 3** изначально делается с учетом использования 3D. В будущем Sony планирует выпускать и трехмерные фильмы на Blu-ray.

А **Ubisoft**, которая реализовала трехмерность в играх одной из первых, выпустив зимой лицензионную игровую адаптацию кэмероновского «Аватара», ожидает, что в следующем году трехмерную технологию будут поддерживать 15-20% выходящих игр, а в 2012-м их доля будет составлять уже половину.

Похоже, что именно переход в 3D станет новой революцией на рынке видеоигр, ведь ждать, что нынешнее поколение консолей сменится в ближайшие три-четыре года, бесполезно. Президент **Epic Games** Марк Рейн рассказал в интервью сайту Eurogamer, что половина всех пользователей, игравших в **Gears of War 2**, не имели даже HDTV-телевизора. «Мы просто не готовы сейчас к PlayStation 4 и новому Xbox, поэтому трехмерность и есть будущее этого поколения консолей», — сказал Рэйн. Когда все разработчики достаточно изучили их железо, пришло время делать действительно новые, уникальные игры.



Трехмерность пока немыслима без специальных очков.

Мелочь из кармана

НА E3 ГРЯДЕТ СМЕНА ПОКОЛЕНИЙ ПОРТАТИВНЫХ КОНСОЛЕЙ

С приближением E3 поступает все больше слухов не только о новых играх, но и новых консолях, анонса которых все ждут на выставке. **Sony**, совсем недавно обновившая дизайн PSP, похоже, готовит ей полноценную замену. Непонятно для кого предназначенная PSPgo, вероятнее всего, была лишь тестом потенциальной аудитории. Потенциальная аудитория сказала «фи» и не стала покупать карманную приставку со старым железом, уменьшенным экраном и без поддержки игр на физических носителях.

По слухам, PSP 2 будет содержать внутри четырехъядерный процессор Cell, что с большим запасом сделает ее самой мощной карманной консолью своего поколения, и две видеокамеры. В каком виде будут выходить игры для нее — пока неизвестно, но о поддержке не слишком вместительных UMD от первой PSP, скорее всего, можно забыть.

Моду среди портативных игр сейчас задает **Apple** со своими iPhone и iPad, отвоевывая у Sony все больший процент рынка, поэтому неудивительно, что PSP 2 тоже будет оснащена сенсорным экраном. Но привычные кнопки и стик должны оставить — аудитория слишком привыкла к такому управлению, да и играть с тачскрином в гонки и шутеры не очень удобно. Ну а лично мы мечтаем о встроенном полноценном эмуляторе PlayStation 2, удобном интернет-браузере, мультимедия-ридере и всем том, что ленивая Sony обещала, но так и не сделала в первой PSP. Надеемся, что угроза в лице Apple подстегнет ее к этому.

Зашевелился и нынешний лидер портативного рынка — **Nintendo**, — готовящийся представить на E3 новую консоль Nintendo 3DS, которая, как видно из названия, изначально рассчитана на поддержку входящих в моду трехмерных эффектов. При этом специальных 3D-очков, по заявлению самой Nintendo, для этого не понадобится. Консоль будет поддерживать игры для обычной DS и DSi, но железная начинка у нее при этом полностью новая. Графический чип Tegra 2 для Nintendo разрабатывает сама **NVIDIA**, и по мощности он должен находиться на уровне видеокарт GeForce пятой серии, что уже означает колоссальный скачок в графике по сравнению с обычной Nintendo DS, графика которой напоминает о прогулянных за игрой в SEGA Mega Drive школьных уроках.

Как и PSP 2, консоль от Nintendo также планируется оснастить двумя камерами и, возможно, сенсором движения. Nintendo собирается выпустить новинку уже этой осенью, тогда как о планах Sony пока никому не известно. Впрочем, игры для систем прошлого поколения делать никто пока не прекращает — для первой PSP у Sony есть как минимум новый **God of War: Ghost of Sparta**, который создает та же самая студия **Ready at Dawn**, которая сделала первый портативный **God of War: Chains of Olympus**, ставший одной из лучших игр на PSP.

PSPgo отлично выглядела, но не предлагала ничего действительно нового и полезного по сравнению с PSP 3000.

Test Drive Unlimited 2 выйдет в Европе 24 сентября — об этом объявило издательство **Atari**. Чуть раньше должен состояться бета-тест мультиплеерной версии игры, запись на который уже открыта на официальном сайте ***www.testdriveunlimited2.com***.

ИНДУСТРИЯ

Вдох глубокий, руки шире

КОНТРОЛЛЕРЫ ДВИЖЕНИЙ — БУДУЩЕЕ КОНСОЛЕЙ

Война нового поколения портативных консолей ожидает нас лишь в следующем году, а этот год будет посвящен, судя по всему, системам контроля движений, которые сейчас разрабатывают **Sony** и **Microsoft**. Контроллер PlayStation Move, работающий в связке с веб-камерой PlayStation Eye, которая и будет отслеживать все взмахи и движения, обещают запустить этой осенью.

Среди игр, которые будут поддерживать новинку, уже есть **Heavy Rain**, **Flower**, **Resident Evil 5** (все — после соответствующих патчей), гольф-симулятор **Tiger Woods PGA Tour 11** и многие другие. Правда, использование Move потребует дополнительных ресурсов от консоли, и существующие игры, возможно, придется адаптировать под него с кое-какими затратами (вроде слегка пониженного разрешения). Но даже в таком случае смысл терпеть устаревшую графику Nintendo Wii ради возможности махать руками в играх исчезнет раз и навсегда.

Поддержка PlayStation Move — всего лишь повод поставить сюда очередной скриншот из Gran Turismo 5.

Microsoft идет намного дальше, отказываясь от физических контроллеров вообще. Project Natal, который также появится этой осенью, позволит общаться с вашим Xbox 360 при помощи слов, жестов и гримас посредством специально разработанного для него интерфейса. Из игр, поддерживающих Project Natal, пока известна лишь **Fable 3**, не считая созданных специально для него казуалок вроде **Milo and Katie** про девочку с собачкой (тоже, кстати, разработана Питером Молиньё). О том, можно ли будет при помощи Natal управлять уже существующими играми, пока неизвестно, но и тут, видимо, все решится простыми патчами. Цены на оба устройства пока не названы, но уже известно, что и Move, и Natal войдут в специальную комплектацию консолей и будут продаваться вместе с ними.

ЛЮДИ

Беру портвейн, иду домой

ОТЕЦ XBOX 360 ПОКИДАЕТ MICROSOFT

Джей Аллард, самая узнаваемая лысина игровой индустрии, а кроме того — создатель и главный идеолог Xbox 360, покидает **Microsoft**. Именно его идеи позволили Microsoft на равных конкурировать с **Sony** на рынке консолей — именно Аллард стоял за разработкой концепции сети Xbox Live, которая позволила Xbox выйти в интернет и намного опередить там всех остальных.

После запуска Xbox 360 в 2005 году Аллард работал над линейкой портативных медиаплееров Zune. Но попытка побить **Apple** на ее же поле закончилась неудачей — по сравнению с iPod, занимающим до 70% рынка плееров, успехи Zune просто ничтожны. А причиной ухода стал, по слухам, другой амбициозный проект Джея — карманный раскладной компьютер Courier, прототип которого не очень понравился руководству Microsoft и лично Стиву Балмеру.

Скорее всего, Microsoft просто не захотела второй раз наступать на те же грабли и конкурировать с аналогичным эпловским планшетником iPad, мощный старт которого просто не оставил конкурентам никаких шансов. Этого было достаточно, чтобы навсегда испортить 15-летние рабочие отношения (сейчас Аллард исключает даже саму возможность возвращения в Microsoft), но менеджер такого уровня вряд ли будет долго оставаться без работы. У кого там еще есть лишний миллиард-другой на разработку собственной игровой консоли?

Наш герой вместе со своим тогдашним боссом Биллом Гейтсом анонсирует плеер Zune.

Состоялся запуск сервиса **Steam** для Apple Mac. Теперь любая игра, купленная на PC, будет доступна в вашей библиотеке и на Mac. Сама Valve в поддержку этого события выпустила на Mac **Half-Life 2**, **Left 4 Dead 2**, **Counter-Strike Source** и **Team Fortress 2**.

Первые 25 тысяч человек, оформивших предварительную регистрацию в системе OnLive, получат солидный бонус: одну бесплатную игру, а также год пользования всеми возможностями OnLive.

На всем, что движется

EA ПРИДУМЫВАЕТ ИМЕНА ДЛЯ НОВЫХ NFS

На E3 не обойдется и без новой части **Need for Speed**, которую сейчас делают авторы серии Burnout из Criterion Games. Но если верить **Electronic Arts**, частей этих будет даже больше, чем мы можем себе вообразить. Недавно издательство зарегистрировало несколько доменных имен, среди которых есть Need for Speed: Boost, Drift Kings, No Limits, Eliminator, Overdrive, Takedown, Redline и даже Underground East.

Кое-что из этого списка может не выйти никогда, что-то наверняка выйдет на Wii и iPad, но похоже, что такими темпами однажды мы можем дожить даже до NFS про гонки на асфальтоукладчиках. Участвуют ли в этом празднике жизни **Slightly Mad Studios** — команда, сделавшая весьма нетипичный для серии прошлогодний **Need for Speed: Shift**, — пока неизвестно, но загружаемые дополнения для своей игры они пока еще выпускают: этой весной эксклюзивно для Xbox 360 вышел контент-пак из десяти моделей марки «Феррари», которых не было представлено в серии со времен **Need for Speed: Hot Pursuit 2** 2002 года. Все-таки надеемся, что Slightly Mad, как хорошие гоночные разработчики, еще найдут себе достойное применение.

В отличие от прошлых лет, EA хотя бы начала периодически менять разработчиков серии.

Can’t buy me love

МУЗЫКАЛЬНЫЕ ИГРЫ ПРОДАЮТСЯ ВСЕ ХУЖЕ

Музыкальная игра **The Beatles: Rock Band** продалась не настолько хорошо, как того ждал издатель **MTV Games**, хотя и заслужила восторженные оценки прессы по всему миру («Игромания Лайт» прошлой осенью поставила ей 8,5 балла). Прежде всего, конечно, за ее культурную роль — как посвящение самой великой группе XX века, а уже потом за все остальное.

Играть в Rock Band никогда не было особенно интересно, в этом смысле ей было далеко до серии **Guitar Hero**, разработчики которой в шестой части планируют отказаться от играбельных музыкантов-знаменитостей. Причиной этому послужили несколько исков от самих музыкантов и их наследников. В частности, вдова Курта Кобейна Кортни Лав ополчилась на **Activision** за то, что бессмертного кумира подростков 90-х можно было заставить петь не только свои, но и любые другие песни в игре, что, конечно, было потрясающим свинством со стороны разработчиков.

В шестой части они собираются сконцентрироваться все-таки на рок-н-ролле, а не на знаменитостях и обещают дать нам возможность сыграть песни групп Queen, Black Sabbath и Kiss. Удалось ли на этот раз достигнуть соглашения с Led Zeppelin, пока не сообщается, ведь сыграть на пластиковой гитаре «Лестницу в небо» — это то, чего нам всегда не хватало во всех подобных играх.

Игру забудут, а музыка останется.

Что же до будущего серии Rock Band, то его разработчики видят в добавлении новых инструментов — в третьей части появятся клавишные. Сколько кнопок будет на импровизированном синтезаторе и как от этого изменится репертуар игры (не у каждой рок-группы есть свой клавишник и тем более — сложные клавишные партии), мы узнаем уже осенью, ну а пока можно вспомнить о помелькавшей недавно новости о том, что лейбл EMI хотел бы увидеть в игре музыку группы Pink Floyd — вот уж где можно было бы разгуляться всем начинающим клавишникам. Не одним же поп-панком (см. только что вышедший **Green Day: Rock Band**) жить, в самом деле.

Gearbox зарегистрировала торговую марку Z-Day. Под этим названием студия собирается выпускать не только игры, но и фильмы. О самом проекте на данный момент ничего не известно, однако многие полагают, что буква «Z» обозначает «зомби».

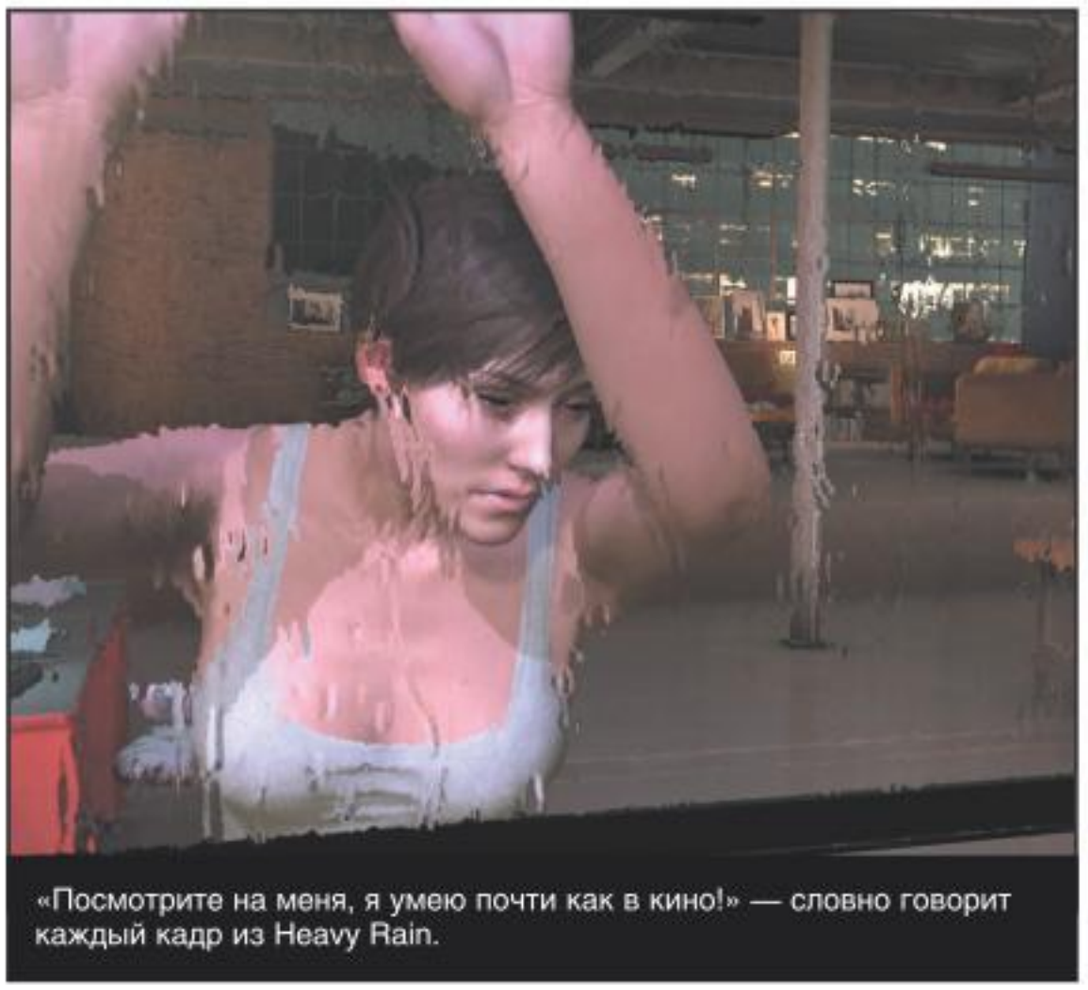
ИГРОВОЕ КИНО

Человек дождя

ФИЛЬМ ПО HEAVY RAIN ОБРЕЛ ХОЗЯЕВ

Работа над экранизацией **Heavy Rain**, которая находилась в подвешенном состоянии еще с момента анонса самой игры — с 2006 года, похоже, все-таки скоро сдвинется с мертвой точки. В Сети появилась информация о том, что права на съемки фильма почти что достались малоизвестной независимой компании **Unique Features**.

Ее основатели, Боб Шайи и Майкл Линн, лидируют в аукционе, который уже близится к своему завершению. У них имеются предварительные финансовые договоренности с **Warner Bros.**, однако Бобу и Майклу так понравилась игра **Quantic Dream**, что они решили выкупить права на свои собственные сбережения, не дожидаясь официального согласия партнера. Надеемся, будущим правообладателям удастся окончательно договориться о съемках с Warner Bros. или с другой крупной кинокомпанией. Фильм по такой знаковой игре, как Heavy Rain, достоин большого бюджета и хороших актеров, позволить которых себе может далеко не каждая независимая студия.



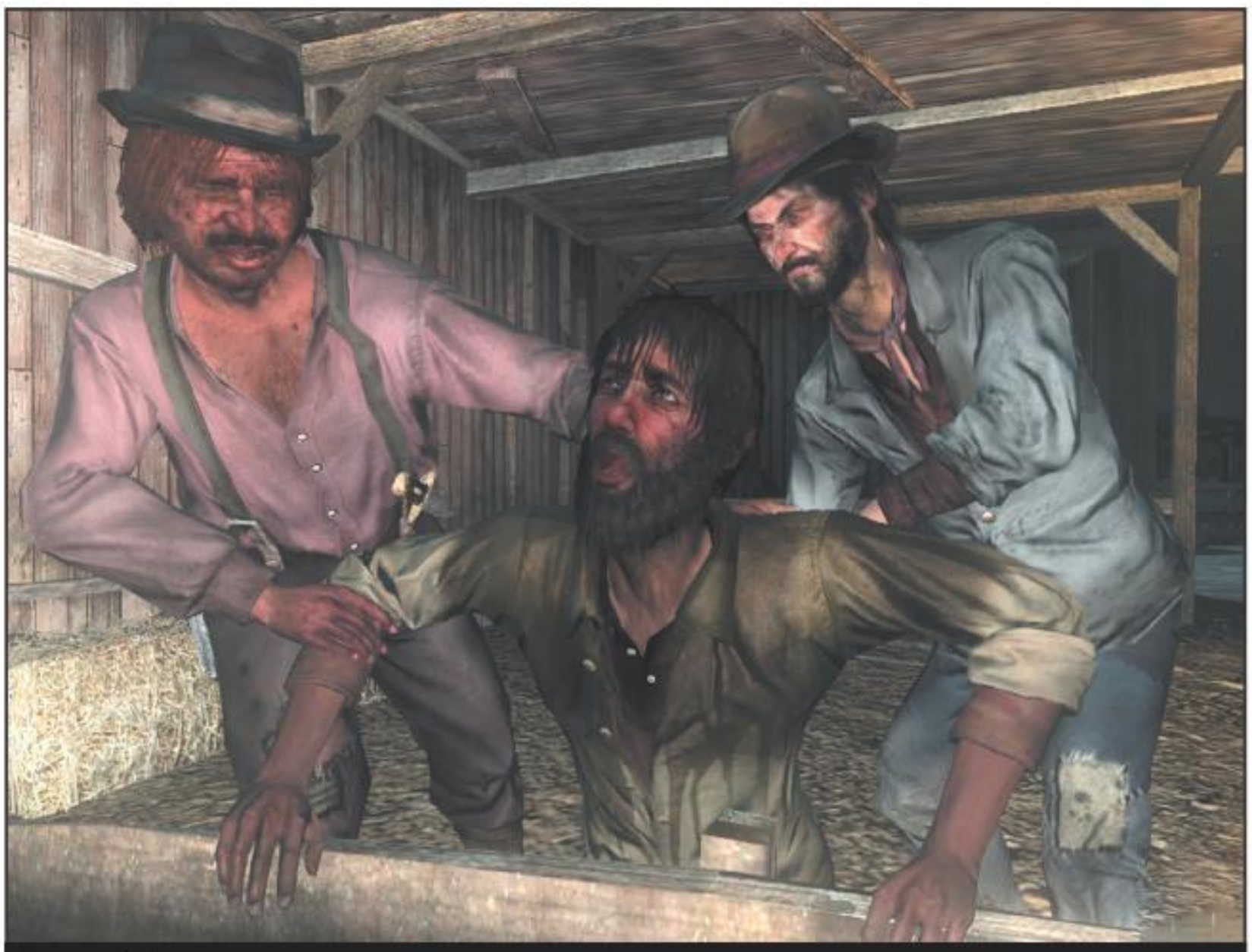
«Посмотрите на меня, я умею почти как в кино!» — словно говорит каждый кадр из Heavy Rain.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Пьет, как ирландец

ИРЛАНДСКАЯ ПРЕССА ОБИДЕЛАСЬ НА ROCKSTAR

Иногда кажется, что дежурные скандальчики с участием собственных игр устраивает сама же **Rockstar**, давая нам тем самым лишний повод написать о них. В случае с только что вышедшим вестерном **Red Dead Redemption** первой отреагировала **Irish Herald**, старейшая ирландская газета на западном побережье США. Ее рецензентам очень не понравился персонаж по прозвищу Ирландец — трусливый, небритый и вечно пьяный. Это, по их мнению, лишь закрепляет столетиями сложившийся образ «пьяного ирландца» и помешает нормальному восприятию игры у ирландских игроков.



В играх Rockstar куда ни глянь — везде национальный стереотип.

Не знаем насчет ирландцев, но вот в общебританских игровых чартах игра дебютировала на первом месте, опередив и **Split/Second**, и даже **2010 FIFA World Cup South Africa**, оказавшись, таким образом, популярнее футбола. Для Rockstar это вдвойне хорошие новости, ведь если верить неподтвержденной пока информации, то разработка Redemption обошлась им в 100 миллионов долларов, что сравнимо с затратами на производство **Grand Theft Auto 4**. Rockstar, конечно, единственные в мире люди, которые могли потратить на производство вестерна — игры не самого популярного жанра — такую космическую по игровым меркам сумму. И хотя получилась она выше всяких похвал (см. рецензию в этом номере журнала), отбить такие деньги будет непросто — для этого нужно продать игру как минимум восьмизначным тиражом. Пожелаем им удачи.

Sledgehammer Games обновили список вакансий, в котором указано, что студия ищет специалистов для создания новой игры в серии Call of Duty. О самой игре пока нет информации, но разработчики обещают, что она будет значительно отличаться от предыдущих частей.

В августе этого года выйдет не только обычная версия **Mafia 2**, но и коллекционное издание игры. В комплект войдет диск с саундтреком, 100-страничная книга с артами и фотографиями и карта города. Все это упакуют в жестяной бокс с изображениями главных героев — Вито и Джо.

А потом колоться будет

ВИДЕОИГРЫ ПРИРАВНЯЛИ К ТЯЖЕЛЫМ НАРКОТИКАМ

Наша традиционная тема «Британские ученые атакуют» в который раз получила своего героя. Терапевт с Туманного Альбиона Стив Поуп выступил со скандальным заявлением на страницах газеты Lancashire Evening Post. В статье, посвященной игровой зависимости, он сообщил, что два часа за консолью сопоставимы с дорожкой кокаина.

«Это наиболее быстро прогрессирующая зависимость, она вредит как сознанию молодых людей, так и их физическому состоянию, приводя к таким проблемам, как ожирение», — пишет Поуп. Далее он приводит жуткие примеры. По словам Стива, дети прогуливают школу из-за игр, воруют, проводят у экрана 24 часа в сутки и проявляют склонность к насилию, когда «превращают фантазию в реальность».

Итог материала при всей его суровости не раскрывает ничего принципиально нового. Врач призывает к равновесию и советует родителям с самого начала установить детям строгие ограничения по времени, проводимому за играми. Ведь если вовремя не отогнать ребенка от телевизора или монитора, тогда самим родителям не удастся тайком поиграть в какой-нибудь **Split/Second** на двоих.

От себя добавим, что детской психике во всем свойственно (пускай даже неосознанно) подражать взрослым, поэтому очень важно не только ограничивать и насильно гнать на улицу, но и подавать личный пример. Ведь если родитель весь вечер сидит перед телевизором с бутылкой пива или молча уставившись в монитор, дети тоже

Оказывается, так называемая «пропаганда наркотиков в видеоиграх» лишь отвлекающий ход.

начнут привыкать к неподвижному образу жизни. Так что проводить больше времени с детьми, брать их с собой на занятия спортом не только полезно для атмосферы в семье, но и прививает иммунитет от любых пагубных зависимостей.

Не так страшен черт

ЖЕСТОКИЕ ВИДЕОИГРЫ ИЗБЕЖАЛИ ЗАПРЕТА В ГЕРМАНИИ

Жители Германии убедили правительство не вносить изменения в законодательство и тем самым не запрещать жестокие видеоигры. При этом авторы закона, который был представлен еще летом прошлого года, требовали полностью запретить не только продажу жестоких игр, но и их производство на территории Германии. Это означало бы, что, например, **Crytek** (создателям шутеров **Crysis** и **Far Cry**) пришлось бы срочно менять прописку.

Немцам помогла петиция — под требованием о пресечении возможного закона подписалось 73 тысячи человек, чьи подписи были зафиксированы специальным Комитетом по рассмотрению петиций. А инициатору петиции дали возможность публично высказаться перед специальной комиссией. Аргументы, видимо, возымели действие, и бундестаг решил попридержать суровый закон до лучших времен, ограничившись использованием возрастных рейтингов PEGI.

Дженс Уве, один из топ-менеджеров **Electronic Arts**, незамедлительно порадовался вместе с игроками и отметил, что после этого решения политикам проще будет понимать реалии рынка и уважать игры в той же степени, как книги или фильмы. А нам — прекратить писать о том, что очередная кровавая игра с рейтингом 18+ не дошла до немецких прилавков и будет подвергнута цензуре. Для страны, в которой не действуют ограничения скорости на автобанах и, кроме того, проводится международный фестиваль порно, это было очень похоже на двойные стандарты.

Теперь в Германии наконец-то есть все для нормальной жизни. (Фото: kurtw2007@Flickr)

НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН

Студия **Insomniac Games**, известная сериалами **Ratchet & Clank**, **Spyro the Dragon** и **Resistance**, объявила о подписании соглашения о сотрудничестве с **Electronic Arts** и собирается выпустить новый проект на Xbox 360. До этого студия выпускала игры только для платформ **Sony**.

ИНТЕРЕСНОСТИ

И гуглом закусит

GOOGLE ОТПРАЗДНОВАЛ ТРИДЦАТИЛЕТИЕ PAC-MAN

В день тридцатилетия Pac-Man поисковик Google вышел с новым логотипом, который представляет собой играбельную версию самой первой аркады про Пакмена со звуком (игра до сих пор доступна по адресу ***www.google.com/pacman***). На момент написания новости подсчитано, что пользователи поисковика провели за игрой почти пять миллионов часов (средний поисковый запрос увеличился с 11 до 36 секунд), что нанесло мировой экономике вред на сумму в 120 миллионов долларов.

Как и историческая версия древней аркады, гугловский Пакмен заканчивается на 255-м уровне. В 1980 году при достижении 256-го уровня движок игры «падал» из-за программных ограничений, когда количество фруктов на экране превышало допустимое. Это был один из первых известных человечеству фатальных багов, мешавших прохождению игры, который заботливо сохранили в интернет-версии. Что ж, теперь по крайней мере мы знаем, что если очередная игра становится непроходимой из-за глюков, то это не брак, а всего лишь дань уважения желтому колобку и его создателям.

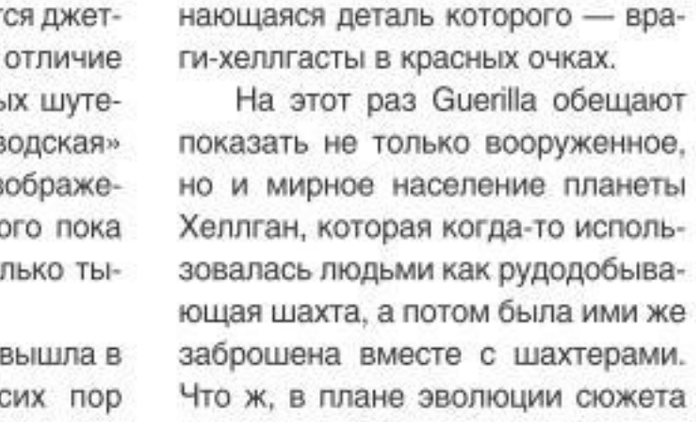
Пакмен, похоже, самый всеядный игровой персонаж на планете. (Фото: The Pug Father@Flickr)

АНОНСЫ

Твои красные глаза

SONY АНОНСИРОВАЛА KILLZONE 3

Sony, которая не испытывает недостатка в хороших эксклюзивах, уже в третий раз пытается завоевать жанр шутеров от первого лица — если помните, фейковый ролик еще несуществующей тогда **Killzone 2** открывал презентацию консоли PS3 на E3 2005. Теперь вот настало время для третьей части. По словам разработчиков из **Guerilla Games**, она будет «больше и лучше» предыдущей, враги станут умнее, а среди оружия появится джетпак. Но самое главное отличие Killzone 3 от всех остальных шутеров — это, конечно, «заводская» поддержка трехмерного изображения (для получения которого пока нужен телевизор за несколько тысяч долларов).



Люди, которые живут в таких условиях, рано или поздно озвереют и будут выглядеть вот так.

Вторая часть, которая вышла в прошлом феврале, до сих пор остается одной из самых технологичных игр на PS3, но полностью проигрывает конкурентам по такому параметру, как «индивидуальность». Если не брать в расчет исключительно хорошее ощущение оружия, баллистики и тела персонажа, это довольно-таки стандартный милитаристский шутер в серых декорациях, главная запоминающаяся деталь которого — враги-хеллгасты в красных очках.

На этот раз Guerilla обещают показать не только вооруженное, но и мирное население планеты Хеллган, которая когда-то использовалась людьми как рудодобывающая шахта, а потом была ими же заброшена вместе с шахтерами. Что ж, в плане эволюции сюжета Killzone явно идет по пути Gears of War, первая часть которой тоже представляла собой бессвязный набросок мира, который только в продолжении украсили персонажами и деталями. Остается надеяться, что харизму Killzone тоже подтянут.

ИНТЕРЕСНОСТИ

По танку вдарила болванка

В РОССИИ МОЖЕТ ПОЯВИТЬСЯ НАЛОГ НА ЧИСТЫЕ DVD

В скором времени любой россиянин, записавший на свежекупленную в ларьке DVD-болванку скачанный из интернета пиратский фильм, сможет этим противозаконным вообще-то актом помочь развитию российского кино. Глава Союза кинематографистов России Никита Михалков предложил обложить соответствующим налогом производителей и импортеров чистых DVD (идет ли речь также о CD и Blu-ray-дисках, пока не уточняется). Более того, как сообщает «Коммерсант», президент Дмитрий Медведев уже поручил правительству разработать механизм сбора и распределения средств. Как заявил «Коммерсанту» все тот же Михалков, «эти средства должны пойти на отчисления в пенсионный фонд Союза, а также на финансирование той части кинематографа (артхаус, дебютное кино и другие), которая ведет тяжелую конкурентную борьбу за деньги Министерства культуры и которой необходима поддержка».

Считать пиратами всех покупателей чистых DVD — это, конечно, прекрасная идея, которая, правда, может натолкнуться на препятствия в российском законодательстве. Которое пока не позволяет Союзу кинематографистов брать деньги с покупателей, если только они не взимаются в пользу авторов или правообладателей. Во-первых, потому что СК — организация негосударственная и никаких налогов собирать не может, а во-вторых — потому что никаких авторов и правообладателей в случае с еще незаписанными дисками нет и быть

не может. Если только государство вдруг не делегирует Союзу такие полномочия. И если раньше многие российские молодые режиссеры (на поддержку которых, по идее, и нацелен вновь открытый источник денег) часто ставили под сомнение сам факт пользы и необходимости существования такого специфического образования, как Союз кинематографистов, то сейчас их старшие коллеги получат в свои руки важный инструмент влияния на то, какое кино считать артхаусным, а какое — нет.

Ну а мы со своей стороны можем только поинтересоваться: можно ли после уплаты налога и дальше хранить у себя дома пиратские болванки? Или только те, которые с кино?

Представители **Remedy** подтвердили, что до конца года выйдут еще три дополнения для **Alan Wake**. Напомним, что два первых DLC — The Signal и The Writer, которые никак не связанны с основным сюжетом игры, уже доступны в Xbox Live.

Представители **Ubisoft** опровергли слухи о том, что Мишель Ансель покинул компанию, чтобы основать собственную студию. По их словам, Ансель никуда не уходил, а **Beyond Good & Evil 2** все еще находится в разработке. Правда, назвать даже примерную дату выхода игры пока не решились.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Упал-отжался

ВМФ США ПРИСМАТРИВАЕТСЯ К WII FIT

Методы тренировки молодого бойца — физические упражнения, бег с препятствиями, марш-броски с полной выкладкой — не меняются многие десятилетия, тогда как новое поколение призывников, просиживающее целыми днями перед телевизором, часто не готово к таким нагрузкам. Но в США, кажется, нашли решение проблемы: вице-адмирал ВМС Адам Робинсон предлагает использовать в тренировочных лагерях **Wii Fit**, **Dance Dance Revolution** и другие аналогичные игровые тренажеры, которые помогут рекрутам развить хотя бы базовую выносливость и силу. После такой облегченной подготовки солдат, слегка набравших форму, можно будет постепенно подпускать к нормальным кроссам и полосе препятствий, не опасаясь, что они свалятся с инфарктом.

Если подобные методы будут применяться повсеместно, то **Nintendo** заработает на откровенно барахлянском Wii Fit гораздо больше денег, чем **Sony** на проданных все тем же военным PS3, которые использовали их в качестве суперкомпьютеров. Впрочем, в России нечто подобное применяется уже давно (только без участия пластмассовой игрушки Nintendo) и называется «копание траншей» и «наряд на кухню». А результаты — те же.

Призывник сейчас уже пошел не тот.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Грудью за благотворительность

ИГРОВАЯ ДИВА ПРОДАЕТ СВОЙ БЮСТ

Редактор портала IGN, ведущая нескольких шоу на игровом канале G4, колумнист Maxim, игровой гик и просто красивая девушка Джессика Чобот пожертвовала благотворительному фонду Keep-A-Breast (созданному для борьбы с раком груди)... слепок именно той самой части тела, о которой заботится фонд, только раскрашенный в стиле **God of War**. При всем уважении к художнику **Sony** Эрику сан Хуану, который и проделал всю работу, нужно признать, что природа сработала все-таки лучше. А увидеть финальный результат (как, скорее всего, и его прототип) можно будет на выставке E3 2010, где слепок будет выставлен в рамках экспозиции **Sony**.

Это уже не первый раз, когда Джессика эпатирует своих зрителей и читателей: ее известный снимок 2005 года, где она касается языком своей PSP, помнят, наверное, все (мы сами не раз печатали его в «Игромании»). Ходили слухи, что именно она послужила прототипом «девушки с леденцом» на постере к **GTA 4**, над которым она сама же и подшутила, снявшись с точно такой же прической в том же ракурсе (только леденец был другого цвета). Похоже, что девушка не только талантливая, но и с юмором.

Джессика — шалунья еще та.

ИНДУСТРИЯ

Капитал

VIRGIN ВОЗВРАЩАЕТСЯ В ИГРОВУЮ ИНДУСТРИЮ

Имя **Virgin Interactive** (а до 1994 года — **Virgin Games**) отлично знакомо всем, кто играл в 90-е: именно эта компания, которая была подразделением империи Virgin, основанной мультимиллиардером Ричардом Брэнсоном, издавала игры **Cannon Folder**, **Doom 2**, всю серию **Command & Conquer**, **The 7th Guest**, первые две части **Broken Sword**, PC-версии **Resident Evil** и **Dino Crysis** и, чего уж там, аркаду **Cool Spot**, посвященную одноименному символу газировки 7Up. В 2003 году активы игрового подразделения были выкуплены французским издательством **Titus Software**, после чего оно было переименовано в **Avalon Interactive** и потихоньку сошло со сцены.

Но сейчас медиамагнат Брэнсон, успевший за последние годы наиграться с космическим туризмом (основанное им подразделение Virgin Galactic продает билеты на суборбитальные полеты на высоте примерно 100 км по цене 200 тыс. долларов), автогонками и даже основать собственную команду «Формулы-1» Virgin Racing, вновь проявляет интерес к игровой индустрии.

Анонс о возвращении Virgin должен состояться на этой E3, ну а пока хотят слухи, что компания хочет сосредоточиться в первую очередь на онлайновой дистрибьюции своих проектов. Каких — пока не ясно. Если речь идет о возрождении чего-то из интеллектуального наследия старой Virgin, то мы только за.

Основанная Брэнсоном команда «Формулы-1» (справа) ездит пока примерно вот так. (Фото: Virgin Racing)

Команда режиссера Джона Фавро успешно протестировала трехмерный принтер **Objet Eden 3D** на съемках «Железного человека 2».

ИГРОВОЕ КИНО

Незаменимых нет?

ЭКРАНИЗАЦИЯ KANE & LYNCH ОСТАЛАСЬ БЕЗ РЕЖИССЕРА

Далеко не все игровое кино доживает до релиза, и тому есть множество причин: правообладатели не сходятся во взглядах с киношниками, продюсеры требуют адаптировать сюжет для того, чтобы его могли воспринимать не только игроки, и много чего еще. Kane & Lynch, казалось, повезло больше всех — эта игра как будто была создана для того, чтобы ее экранизировали, а на главные роли удалось заполучить Брюса Уиллиса и Джейми Фокса.

Однако портал Latino Review сообщил, что всего за несколько месяцев до начала съемок экранизация осталась без режиссера. Саймон Крэйн не сошелся с продюсерами во взглядах на концепцию картины и решил выйти из дела. Замену ему пока не нашли, но уже ходят слухи о том, что ведутся переговоры с Уэйном Крамером. Крэйн — фигура далеко не самого первого масштаба, и до начала съемок Kane & Lynch он успел лишь спродюссировать глупейшую фантастическую ленту «Телепорт», поэтому такая замена (на счету Крамера отличный экшен «Беги без оглядки») должна только пойти фильму на пользу. Другое дело, что запланированное на август этого года начало съемок, возможно, придется чуть-чуть подвинуть.

Одно имя на этом постере точно придется переправить.

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Видимо не видео

ВЫЧИСЛЕНИЯ ОБЩЕГО НАЗНАЧЕНИЯ ВСЕ ЖЕ ПОШЛИ В НАРОД

Вычисления общего назначения средствами графических чипов (концепция GPGPU) все же пошли в массы: вот уже и **IBM** внедряет модули с потоковыми процессорами **NVIDIA Tesla T20** в серверы **iDataPlex dx360 M3**. Это первый случай, когда настолько крупный производитель вычислительных систем решает установить Tesla в серийные машины (более мелкие компании, **AMAX** и **Super Micro Computer**, уже используют Tesla в своих серверах).

Злые языки говорят, что новое поколение GeForce проигрывает картам AMD из-за того, что NVIDIA чересчур увлеклась вычислениями общего назначения.

Мощнейшая конфигурация iDataPlex dx360 M3 включает шестиядерные процессоры **Intel Xeon** серии 5600, до 128 Гб оперативной памяти DDR3-1333 МГц, винчестеры общим объемом до 24 Тб и модули Tesla M2050. Потоковые ускорители общего назначения Tesla M2050 построены на основе графических чипов NVIDIA Fermi с 448 шейдерными процессорами и 3 Гб памяти GDDR5. Каждый такой ускоритель стоит почти $2500.

Потоковые вычисления общего назначения средствами видеокарт (GPGPU) как нельзя лучше подходят для финансового моделирования, операций с базами данных, просчета проектов в области биоинформатики, нейросетей и так далее — в общем, модули Tesla T20 станут отличным дополнением к шестиядерным процессорам **Intel**.

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

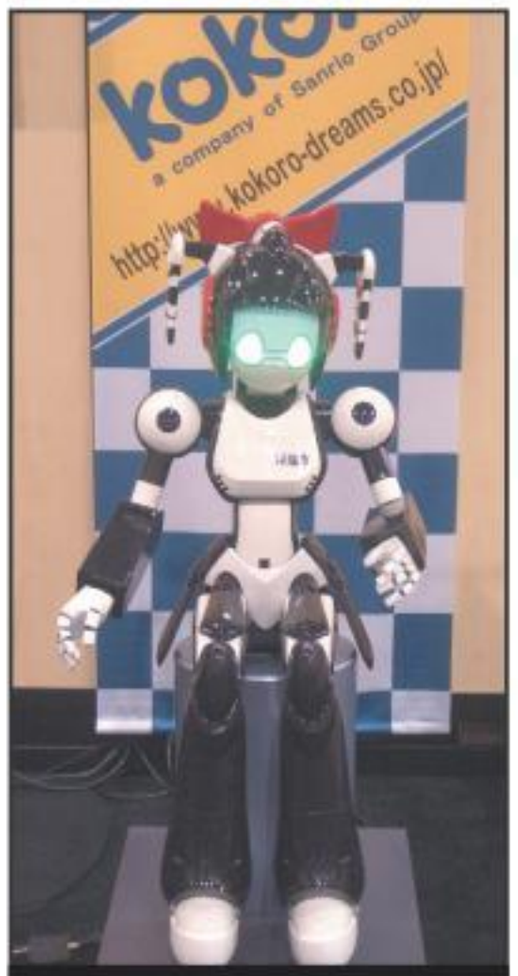
Робот-священник

ВЛЮБЛЕННУЮ ПАРУ В ЯПОНИИ ОБВЕНЧАЛ РОБОТ

Любовь к человекоподобным роботам когда-нибудь точно погубит этот мир: одна японская парочка отказалась от услуг живого священника — Томохиро Сибата и Сатоко Иноуэ поженил робот. Церемония прошла в центре Токио в ресторане на крыше, в роли священнослужителя выступил компактный андроид **I-Fairy** производства японской компании **Kokoro**.

Церемонию можно целиком найти на **YouTube** по ключу «Robot Wedding (Tomohiro Shibata & Satoko Inoue)»: там I-Fairy двигает руками в такт загруженной в память речи и мигает большими круглыми глазами. Молодым этого оказалось достаточно, недаром они оба работают в роботостроительной отрасли.

Интересно, считается ли такой брак официальным? Понес ли робот I-Fairy после бракосочетания документы в загс?



Япония прогрессирует: этот робот-секретарь куда красивее, чем робот-учитель из апрельского номера.

Старший менеджер по продукции **Seagate** Барбара Крэйг заявила, что компания Seagate намерена представить жесткий диск объемом 3 Тб уже в этом году.

Старейшая из существующих британских игровых студий — **Rare,** отпраздновала свое 25-летие с новым логотипом (на скриншоте). Rare, которая делала игры для всех консолей, начиная от NES и совсем недавно выпустила ремейк своего же шутера **Perfect Dark** для Xbox 360.

Сферические китайцы в вакууме

ЖК-ЭКРАНЫ IPAD ОБРАБАТЫВАЛИ ЗАПРЕЩЕННЫМ ТОКСИЧНЫМ РАСТВОРОМ

В 2009 году сотрудники Wintek написали жалобу в Apple. Руководителей завода отчитали, но по факту ничего так и не изменилось.

Менеджеры китайских контрактных производителей продолжают испытывать судьбу — сразу 44 сотрудника завода **Wintek** обвиняют работодателя в использовании токсичных материалов на производстве. Пострадавшие работники Wintek утверждают, что с прошлого августа экраны **iPhone**, а затем и **iPad** по настоянию менеджера обрабатывались запрещенным веществом n-гексаном.

Гексан используется при промывке ЖК-экранов и из-за своей токсичности запрещен во многих европейских странах: вдыхание его паров может привести к необратимым повреждениям головного мозга. Менеджера, предложившего использовать n-гексан для обработки дисплеев, уже уволили, однако токсичное вещество успело отравить несколько десятков человек — за год в больницу попали 62 рабочих Wintek. Производители по-прежнему утверждают, что препарат справляется с очисткой лучше, чем составы на основе спирта.

Если сотрудники не будут регулярно обращаться в суд, произвол на китайских заводах не прекратится. Иски же могут отпугнуть заказчиков, и руководителям волей-неволей придется улучшать условия.

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Прощальная песня

КОМПАНИЯ BFG ПРЕКРАТИЛА ЭКСКЛЮЗИВНОЕ ПАРТНЕРСТВО С NVIDIA

BFG была первой компанией, которая предложила пожизненную 24/7 гарантию всем покупателям своих оверклокерских видеокарт.

NVIDIA потеряла эксклюзивного партнера, производителя плат **GeForce** — компания **BFG Technologies** официально сообщила о своем уходе с рынка видеокарт. Американский разработчик планирует сконцентрировать внимание на линейках полноценных игровых компьютеров **Phobos**, ноутбуков **Deimos** и мощных блоков питания.

Гарантийное обслуживание проданных карт не аннулируется, компьютеры Phobos и Deimos продолжат работать на топовых графических платах NVIDIA, — а вот оверклокерских видеокарт BFG больше производить не будет. Глава компании Джон Слевин признал, что после восьми лет работы направление перестало быть прибыльным.

В период финансовой нестабильности многие компании пытаются избавиться от убыточных подразделений, так что решение BFG объяснимо. Вполне возможно, свою роль сыграли задержки графических чипов **Fermi**, о которых мы писали в прошлом номере, и общее отставание NVIDIA после появления линейки **AMD Radeon HD 5000**. Так или иначе, но мощных модификаций GeForce от BFG мы больше не увидим. Остается надеяться, что когда-нибудь все изменится и один из самых достойных игроков вернется на рынок.

игромания digital

Любимый журнал

У вас **приличная** подборка,
но, как бы вы *бережно* не относились
к своему сокровищу,
бумага не вечна.

А иногда попросту **лень**
оторваться от монитора
и подойти к *книжной полке*,
чтобы достать
нужную Вам "МАНИЮ".

Или необходимый
вам номер находится
ЗДЕСЬ

Ай-ай-ай, а майского номера за 2007 год
в коллекции не хватает!

никогда не надоест

Сайт **«Игромания.ру»** с гордостью представляет **«Цифровую библиотеку»**: теперь вы можете читать наши журналы *«Игромания»* и *«Игромания Лайт»* прямо с экрана компьютера. Электронные версии журналов будут появляться в продаже одновременно с выходом печатных номеров, их цена станет заметно ниже, а деревья по всему миру скажут вам спасибо.

Совсем скоро в «Цифровой библиотеке» для просмотра и скачивания станет доступна не нуждающаяся в представлении **«Видеомания»**, будет запущена система скидок и подписки, а в ближайшие месяцы в нашем каталоге появятся абсолютно все номера «Игромании» *(начиная с раритетных выпусков за 1997 год)*. Так что вы сможете собрать полную коллекцию журналов, которая будет доступна везде, где есть компьютер и интернет.

ИГРОМАНИЯ digital

Читай "Игроманию" онлайн!

Если вы ЗАРЕГИСТРИРОВАНЫ на сайте igromania.ru, то у вас уже есть небольшая библиотека и два *раритетных номера* "Игромании ЛАЙТ".

Вы **сможете читать** любимый журнал в день выхода - *достаточно* иметь под рукой компьютер и **доступ в интернет.**

НЕ рвется, НЕ намокает,
НЕ горит, НЕ мнется,
НЕ теряется,
НЕ зачитывается друзьями.

Сэкономленные деньги **можно потратить на НОВЫЕ ИГРЫ!**

Будь современным!

твоя цифровая библиотека

Даты выхода игр*

Дата выхода	Название игры	Описание	Рейтинг ожидаемости**
2 июля	**APB**	MMORPG, из которой выкинули первую «М» и аббревиатуру RPG. В итоге получился мультиплеерный шутер с экономикой (PC, 360).	75%
20 июля	**Need for Speed: World**	Вторая попытка Electronic Arts перенести Need for Speed в онлайн. Первая, напомним, была неудачная (PC).	70%
27 июля	**StarCraft 2: Wings of Liberty**	Потенциально главная стратегия в реальном времени 2010-го. Первая кампания даст сыграть только за терранов (PC).	ХИТ
24 августа	**Kane & Lynch 2: Dog Days**	Кейн и Линч снова попадут в переполох. И свои пилюли Линч наверняка забудет дома. Так что приключение будет таким же безумным, как и первое (PC, 360, PS3).	90%
24 августа	**Mafia 2**	Продолжение самого убедительного симулятора мафиози (PC, 360, PS3).	ХИТ
Лето	**World of Tanks**	Первая MMOG о танках (PC).	60%
14 сентября	**Halo: Reach**	История Мастера Чифа закончена, но вселенной Halo еще есть что предложить. Смотрите далее: заранее проигранная битва за планету Reach (360).	ХИТ
14 сентября	**Two Worlds 2**	Продолжение не самого успешного клона «Готики», выросшее из аддона к оригинальному Two Worlds (PC, 360, PS3).	50%
16 сентября	**Darksiders**	Слэшер, в котором главного героя зовут, на секундочку, Война. С во-от таким мечом и верным конем (PC).	75%
21 сентября	**Test Drive Unlimited 2**	Единственное известное отличие от первой части на данный момент — два острова вместо одного (PC, 360, PS3).	80%
Сентябрь	**R.U.S.E.**	Необычная стратегия, в которой победа достается обманом соперника (PC, PS3, 360).	70%
15 октября	**Medal of Honor**	Некогда главный конкурент Call of Duty собирается взять реванш (PC, 360, PS3).	80%
26 октября	**Star Wars: The Force Unleashed 2**	Продолжение похождений Старкиллера, тайного ученика Дарта Вейдера (PC, 360, PS3, Wii, DS).	70%
9 ноября	**Call of Duty: Black Ops**	Очередная игра серии, которая не нуждается в представлении. На этот раз главная тема — холодная война (PC, 360, PS3, Wii).	80%
Осень	**Assassin's Creed: Brotherhood**	В новом Assassin's Creed Эцио собирает собственное братство ассасинов. Впервые в серии появится мультиплеер (PC, 360, PS3).	80%
Осень	**Brink**	Командный шутер с детально проработанным сеттингом и необычным внешним видом (PC, 360, PS3).	70%
Осень	**Civilization 5**	Пятая часть знаменитой «Цивилизации» от Сида Мейера (PC).	80%
Осень	**Divinity 2: Flames of Vengeance**	Долгожданный финал противостояния Дамиана Проклятого и светлых сил. Издание второе: улучшенное, дополненное (PC, 360).	75%
Осень	**F.E.A.R. 3**	Кого же родит повзрослевшая мертвая девочка? И что стало с героем F.E.A.R. 2? Приготовьтесь испугаться уже в этом году (PC, 360, PS3).	75%
Осень	**Fallout: New Vegas**	Развитие идей Fallout 3, но от Obsidian Entertainment, костяк которой когда-то придумал и воплотил в жизнь оригинальную дилогию (PC, PS3, 360).	90%
Осень	**Lost Planet 2**	Продолжение геноцида акридов на слегка оттаявшей планете E.D.N. III (PC).	50%
Осень	**Max Payne 3**	Макса Пейна нарядили в майку-алкашку и превратили в Брюса Уиллиса. Что получится из этой затеи, мы узнаем, возможно, уже в этом году (PC, 360, PS3).	—
Осень	**Pirates of the Caribbean: Armada of the Damned**	Экшен-RPG во вселенной «Пиратов Карибского моря», не приуроченная к будущему фильму. Есть надежда на хорошую игру (PC, PS3, 360).	80%
Осень	**Portal 2**	Вы все еще ждете Half-Life 2: Episode 3? Подождите еще немного. Следующий у Valve на очереди Portal 2. Тоже неплохо (PC, 360).	ХИТ
2010	**Battlefield 1943**	«Оказуаленный» и ускоренный примерно в сто раз Battlefield 1942. Да к тому же с разрушаемыми декорациями (PC).	60%
2010	**Jumpgate Evolution**	Попытка лишить EVE Online звания главной космической MMOG в нашем секторе Галактики (PC).	60%
2010	**The Oddbox**	Переиздание всех четырех игр серии Oddworld на PC. Между прочим, Munch's Oddysee и Stranger's Wrath к нам заглянут впервые (PC).	70%
2010	**Worms Reloaded**	Worms 2: Armageddon под другим названием. Оригинальная игра, напомним, вышла на Xbox 360 (PC).	70%
Начало 2011	**Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier**	Ubisoft и Том Клэнси продолжают радовать нас рассказами о доблестных спецназовцах недалекого будущего (PC, PS3, 360, Wii, PSP, DS).	75%

Need for Speed: World

Kane & Lynch 2

Halo: Reach

Test Drive Unlimited 2

Assassin's Creed

F.E.A.R. 3

Fallout: New Vegas

Pirates of the Caribbean

Ушли на «золото»***

Название	Описание	Рейтинг ожидаемости
ArmA 2: Operation Arrowhead	Спустя три года после заварушки в Чернорусии бравые военные поехали насаждать демократию в Таджикистан, еще одну выдуманную страну (PC).	60%
Green Day: Rock Band	Очередной Rock Band, посвященный на этот раз группе Green Day (PS3, 360, Wii).	70%
Metal Gear Solid: Peace Walker	Прямое продолжение гениального Metal Gear Solid 3: Snake Eater. Жаль, что для такой маленькой консоли (PSP).	ХИТ
The Sims 3: Ambitions	Аддон для The Sims 3, в котором симы выстраивают свою карьеру, выбирая светлую или темную сторону профессии (PC).	60%
Singularity	Шутер, в котором можно легким движением руки переместить во времени практически любой предмет (PC, PS3, 360).	75%
Transformers: War for Cybertron	Теоретически неплохая игра про трансформеров. Но верится с трудом: уж слишком ужасные были игры по фильмам.	50%

Metal Gear Solid

Singularity

Transformers

* *Дата выхода любой игры может измениться в любой момент, поэтому за стопроцентную точность данных в этой таблице мы, к сожалению, ручаться не можем.*

** *Рейтинг ожидаемости показывает, насколько большие надежды мы возлагаем на ту или иную игру. Если игра — потенциальный хит, то вместо цифры рейтинга в этой графе стоит значок «ХИТ». Если же вы видите значок «—», то это означает, что у редакции недостаточно информации, чтобы делать какие-либо прогнозы.*

*** *Ушли на «золото» — это игры, которые на момент сдачи номера отправились в печать и с 90-процентной вероятностью будут в продаже к моменту выхода журнала.*

Отечественные локализации

Таблица состоит из двух подразделов:

1) ПОСТУПИЛИ В ПРОДАЖУ. Сюда помещаются все те игры, которые недавно поступили в продажу и которые уже можно купить.

2) НОВЫЕ АНОНСЫ. Здесь приводится информация по всем локализуемым играм, выходящим как в отдаленном будущем, так и в самое ближайшее время. Когда мы точно знаем, что игра уже поступила на прилавки и вы можете ее приобрести, мы перемещаем информацию о ней в раздел «Поступили в продажу».

Редакция «Игромании» напоминает, что вся информация о датах выхода локализаций, включая изменения и обновления, поступает к нам от отечественных издателей.

Поступили в продажу

ELECTRONIC ARTS

- APB
- Dragon Age: Начало — Хроники порождений тьмы

NIVAL NETWORK

- Теос: Желания богини

1С-СОФТКЛАБ

- Alpha Protocol
- Blur
- Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City
- Marvel Heroes: Любимые супергерои
- Mount & Blade: Огнем и мечом. Золотое издание
- Шрэк навсегда

АКЕЛЛА

- Вселенная в коробке
- Prince of Persia: Забытые пески

НОВЫЙ ДИСК

- Serious Sam 2 HD: Второе пришествие
- UFO Extraterrestrials: Золотое издание
- Авалон
- Побег: Теория заговора
- Снайпер: Воин-призрак
- Тропики: Одиссея шамана

Новые анонсы

NIVAL NETWORK

- Seven Souls (2010)

1С-СОФТКЛАБ

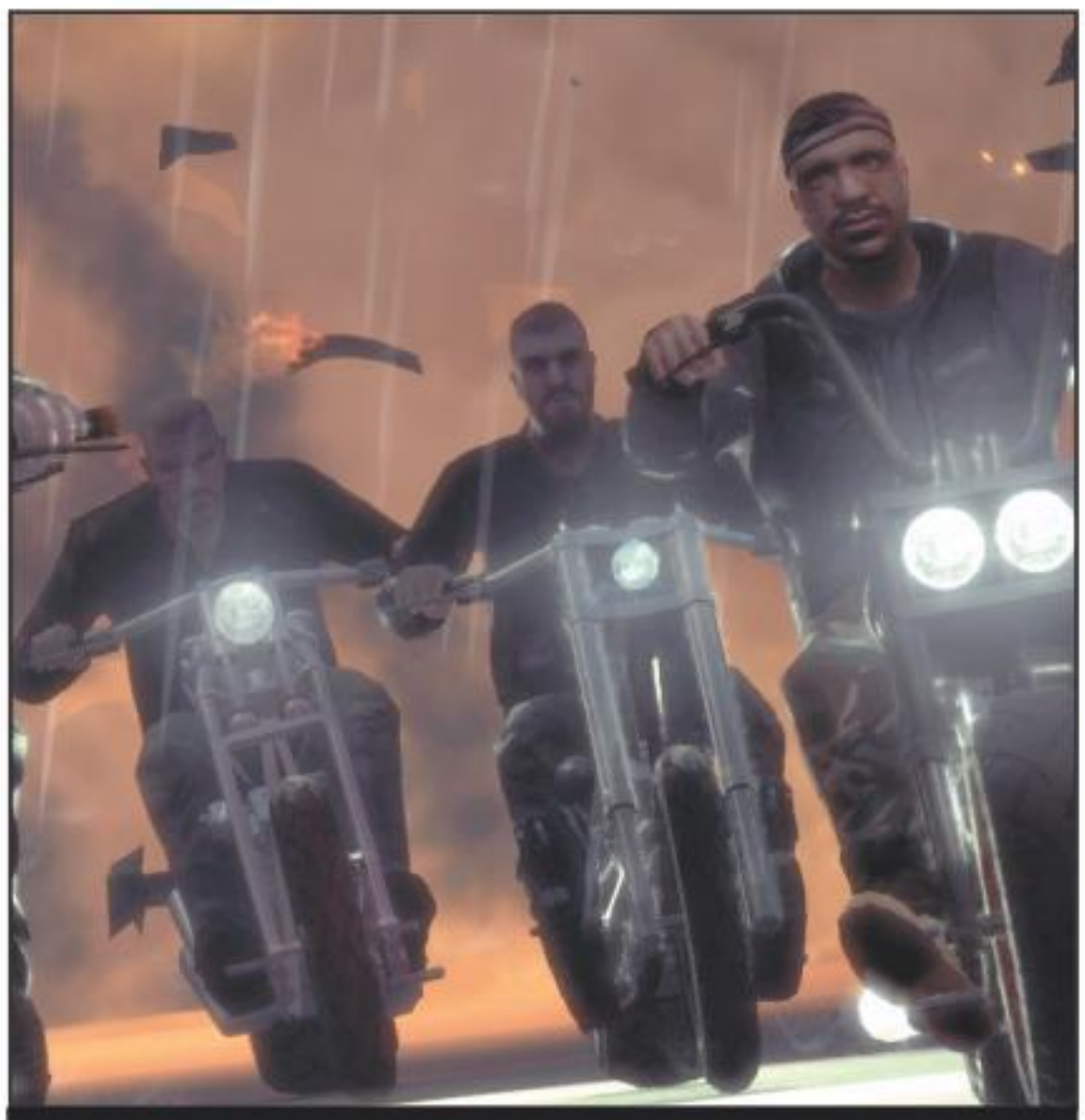
- Magicka: Ну очень эпическая игра (лето)

АКЕЛЛА

- Проклятый дом (лето)

НОВЫЙ ДИСК

- LEGO Гарри Поттер (июль)
- Torchlight (лето)



Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City

Blur

Исправляемся

«Игромания» №6/2010

- Новостной мередиан, стр. 20. Игра, подписанная как Crisis in Cremlin, на самом деле называется **Crisis in Kremlin**.
- Игрострой, стр. 182. Дублируется скриншот внизу страницы.

ИНЬ-ЯН

Жанр
Стратегия

Издатель
SEGA

Разработчик
Creative Assembly

Похожесть
Серия Total War

Мультиплеер
Интернет
Локальная сеть

Платформа
PC

Линар Феткулов

Дата выхода
Ноябрь 2010

«Игромания» отправляется в Лондон, чтобы посетить там премьеру Shogun 2: Total War — многофункциональной стратегии про Японию, которую делают люди с совсем других островов

ЧТО? Shogun 2: Total War — сиквел стратегии, с которой началась серия Total War

ГДЕ? Лондон, офис SEGA

Если окинуть взглядом раздел превью этого номера, можно заметить одно общее свойство у большинства описываемых игр. Все это — сиквелы, ремейки и прочие творческие переосмысления того, что уже *было*. **Hot Pursuit**, **True Crime** — издатели даже не посчитали нужным ставить им номерные знаки. Новая игра в серии **Total War** в этом плане гораздо честнее. Анонсировав **Shogun 2: Total War**, разработчики гордо отсылают нас к своему первому творению, хотя между оригиналом и сиквелом — десять долгих лет.

Контурные карты

Тем, кто играл в первый **Shogun**, вводная часть будет знакома. События игры разворачиваются в феодальной Японии, в середине шестнадцатого века. Страна на пороге гражданской войны: экономика в упадке, правительство дискредитировано и не в состоянии удерживать власть. Девять могущественных кланов вступают в противоборство, но никто из них не смеет захватить трон напрямую. Уважение к императору слишком велико — народ считает его представителем Неба на земле, убийство правителя — неприемлемый шаг. Именно поэтому главы кланов стремятся добиться его расположения. Самый успешный из них должен стать сёгуном, защитником императора и фактическим правителем страны.

Общая структура осталась без изменений. Все стратегические решения вы принимаете на глобальной карте, в данном случае — карте Японии. На смену традиционной Европе (античной, средневековой или Нового времени) приходят крошечные острова. Разработчиков этот факт ничуть не смущает — потеряв в масштабе, игра приобрела в детализации. Вы сможете пристально изучить каждую провинцию; на экране глобальная карта займет столько же места, что и в прошлых играх, так что разницы вы не заметите.

Выбрав одну из фракций, вы начинаете завоевывать провинции, передвигая фигурку своего генерала от одной области к другой. Сам император, вероятно, также будет присутствовать на карте. Как признался продюсер Shogun 2 Киран Бренделл, вы словно ставите мат шахматному королю: непосредственно атаковать его нельзя, но игрок должен довести императора до такого состояния, когда не останется другого выбора, кроме как попросить вашей протекции. Как только вы займете желаемый пост, все восемь фракций автоматически станут вашими врагами — и окончательной победы можно будет добиться, лишь сокрушив их всех.

Благодаря переработанной системе столкновений, в следующую секунду кавалерия буквально растопчет несчастных пехотинцев.

По уровню детализации и по внешним признакам самураи подозрительно напоминают корейцев из Crysis!

Ночные сражения — главная особенность новой боевой системы. Впрочем, ничего такого уж нового в ней нет.

Черное и белое

Стремление разработчиков к минимализму прослеживается не только в уменьшенной глобальной карте, но и в боевом режиме.

По сравнению с **Empire: Total War** количество уникальных боевых единиц сократится втрое. На наш взгляд, это ни в коем случае не минус. Последние игры серии страдали от перегруженности юнитами. Десятки бесполезных типов воинов только сбивали с толку, мешая выстраивать узконаправленные тактические схемы. Теперь все куда лаконичнее — и вместе с тем глубже и продуманнее. Тут разработчики радостно сообщают, что их новая мантра звучит в унисон с японской философией. Единство противоположностей: простые правила, глубокая механика. Основополагающий принцип Shogun 2 — классические «камень-ножницы-бумага». Лучники хороши против пехоты. Пехота побеждает копейщиков. Копейщики останавливают кавалерию. Кавалерия топчет лучников. В прежних играх основой для разнообразия тактических схем служили ландшафт, а позднее — еще и погодные условия; теперь к ним добавляются особенности суточного цикла.

Итак, ночные битвы возвращаются в Total War. Одну из них нам показали на презентации в Лондоне. Естественно, предварительно разработчики влили в уши всем присутствующим ушат теоретической информации: долго и вдумчиво рассказывали о том, что время суток влияет на мораль, точность стрельбы лучников, дальность обзора и другие параметры. Однако первое, что бросается в глаза при запуске собственно игры, — качественно новый уровень графики. В максимальном отдалении разница с **Napoleon: Total War** неочевидна — разве что выразительно сверкают молнии и безжалостно хлещет ночной ливень. Но стоит опустить камеру к земле, и игра преображается. Юниты лучше детализированы, их лица больше не кажутся бумажными масками, наклеенными на плоские основы.

После того как два отряда с разбега налетают друг на друга, солдаты разбиваются в пары и тройки и, словно юные ученики кружка по тхэквондо, начинают перфоманс. Бойцы умело машут мечами, делают выпады и откаты, пинаются и картинно умирают. Для записи движений разработчики пригласили настоящих мастеров кендо, оттого каждый взмах меча выглядит более чем достоверно.

Особую роль в битвах по-прежнему играют генералы. Полководцы являются мощнейшими боевыми единицами, а также поддерживают свои рода войск. Так, покровитель самураев дает подопечным бонус к силе удара, а боевой монах делает последователей бесстрашными. На поле боя вычислить генерала очень просто — достаточно воспользоваться формулой, которую нам подсказали сами разработчики. Цитируем: «Чем дебильнее шлем, тем важнее юнит».

Последнее нововведение в механике открытых столкновений — доработанный алгоритм столкновений конницы и пехоты. Если раньше ваша кавалерия после длительного разбега вдруг как вкопанная замирала перед вражеским строем и лишь потом ввязывалась в драку, то теперь конные воины действительно *врезаются* в построения противника. Мы стали свидетелями того, как отряд кавалеристов прошел целый отряд вражеской пехоты *насквозь*, растоптав несчастных солдат. Кажется, именно такого нововведения мы ждали все эти годы, не терпится увидеть, когда же нам позволят в буквальном смысле столкнуть лбами два конных отряда.

Морской бой

Измененная механика сухопутных битв перекочует и в сражения на море. Как известно, Япония шестнадцатого века не могла похвастаться могучим флотом. Это, впрочем, не означает, что его не было вовсе. На ранних этапах игры вы будете командовать утлыми бамбуковыми лодочками, стравливая их в гаванях Японского моря. Одни виды судов специализируются на стрельбе — там сидят лучники. Другие заполнены отчаянными бойцами-головорезами, и их конек — абордаж. Подведя такую лодку вплотную к вражескому судну, вы автоматически даете приказ команде захватить его — в случае успешного нападения вражеский корабль станет вашим. На более поздних этапах, когда в игре появятся настоящие корабли-крепости, такие легкие диверсионные лодочки станут опаснейшим оружием.

Вместе с пожаром в замке разгорается и жаркая битва — штурмы крепостей предельно интерактивны и контактны.

Парусного флота в Shogun не будет — все суда управляются при помощи весел. Игрокам больше не придется ждать попутного ветра, как в Empire: по механике морские баталии схожи с сухопутными, и именно поэтому впервые в серии водные сражения можно будет совместить с битвами на суше. Как будут выглядеть такие гибридные схватки, пока неизвестно. Разработчики разве что обмолвились о возможности под покровом тумана подвести флот к берегу и с лодок расстрелять ни о чем не подозревающих вражеских солдат.

Моя крепость

Наконец, главное нововведение Shogun 2 — полноценная механика штурма крепостей. Речь здесь отнюдь не только об осадных машинах (хотя они тоже будут). В Японии была совершенно иная философия строительства замков. Если в Европе ключевой характеристикой неприступной крепости являлась высота и прочность ее стен, то в Стране восходящего солнца прежде всего ценилась сложность и многоуровневость постройки. Проще говоря, японские крепости представляли собой лабиринты — пусть не такие монументальные, как европейские замки, зато прекрасно приспособленные для отражения атак.

Слово Кирану: «Как выглядели штурмы в предыдущих частях Total War? Вы либо позволяли врагу войти за стены замка и там вступали в битву, либо атаковали первыми, сражаясь на открытой местности. Теперь все иначе. Представьте здание, огороженное несколькими рядами стен. Начальный рубеж обороны обычно самый слабый — вы даже можете умышленно пропустить врага сквозь первый форпост во внутренний двор, потом зажать его там, атаковать отрядами легкой пехоты, а после — расстрелять лучниками со стен». Этот пример показывает, как работают два уровня обороны, а всего их будет пять. К сожалению, никакого редактора замков не предусмотрено: заполучив нужное количество ресурса, вы лишь запускаете заранее предусмотренный апгрейд. Но отчаиваться не нужно — различных типов замков более чем достаточно. Для каждого вида местности предусмотрена своя крепость: скажем, на равнине вы отстроите описанный выше лабиринт, а у подножья скалы сможете воздвигнуть более монументальное сооружение. Главная задача разработчиков при создании механики штурмов — заставить игроков мыслить тактически при каждой осаде, искать новые, оригинальные варианты, а не просто сталкивать лбами две армии.

■■■

Когда мы спросили Кирана, сколько времени игра находится в разработке, он, не смутившись, ответил: «Десять лет!» На самом деле, конечно, всего год, но в словах продюсера есть немалая доля истины: в 2000 году Creative Assembly начинали именно с Shogun и с тех пор, по сути, занимались исключительно тем, что копировали базовую механику в свою следующую игру, по пути меняя в ней местами несколько жизненно важных органов. Получалось не всегда идеально, но в большинстве случаев — очень и очень здорово (схожим путем, кстати, обычно идут японские компании — только они мучают свои серии и своих героев уже второй, а то и третий десяток лет). Есть мнение, что на этот раз круг истории может замкнуться и Creative Assembly все-таки выпустят идеальную стратегию. Какие пространственно-временные катаклизмы могут случиться вслед за этим, мы даже предполагать не беремся. ■

Как в первый раз

Как начиналась великая серия

Первый Shogun был посвящен феодальным разборкам периода Сэнгоку-Дзидай (XVI век) и, по сути, представлял собой зародыш будущего Total War с более-менее конкретной задачей — стать сёгуном, подлинным правителем Японии (императорский двор в то время реальной власти не имел). Борьба велась между кланами Мори, Ода, Симадзу, Уэсуги, Ходзе, Имагава и Такэда — самыми популярными отчего-то были последние, больно уж красиво смотрелись пехотинцы асигару в черном. Год в Shogun вмещал в себя привычные 4 хода, но деньги прибавлялись только зимой. При этом экономика была строго однослойной и все фермы и шахты работали только на добычу основного ресурса, риса, который здесь мерялся в «коку» — порции, которую съедает средний японец за год.
Вопреки представлениям о том, что Shogun был только про Японию, в определенный момент к берегам Восходящего солнца приплывали португальцы, а чуть позже — голландцы. В 2001-м аддон The Mongol Invasion добавил в игру монголов, а также переработал дипломатию, и до сих пор популярно мнение, что этого для серии вполне достаточно: глобальные расширения, предпринятые в Medieval и Rome, мол, неизбежно привели к определенным упрощениям, и игра потеряла в глубине. Отчасти так и есть — ни одна нация во всех последующих частях Total War не была так же подробно проработана, как Япония в Shogun. Мы уверены, что в сиквеле это упущение исправят.

Разработчики обещают добавить схваткам драматизма. Киран привел исторический пример, когда генерал поклялся кровью, что его воинов ждет победа. В доказательство серьезности своих намерений полководец сам себе отрубил голову.

Жанр
Гонка

Издатель
Electronic Arts

Разработчик
Criterion Games

Похожесть
Need for Speed: Hot Pursuit
Need for Speed: Hot Pursuit 2
Need for Speed: Most Wanted

Мультиплеер
Интернет

Платформы
PC, Xbox 360, PS3

Дата выхода
Ноябрь 2010

Общество синих ведерок

Линар Феткулов

«Игромания» проверяет наличие техосмотра и полиса ОСАГО в новой Need for Speed: Hot Pursuit от создателей Burnout: Paradise

ЧТО? Hot Pursuit — продолжение одной из самых успешных игр в серии Need for Speed.

ГДЕ? Лондон, офис Electronic Arts

Единственным, кому удалось опознать эту машину по одному лишь виду заднего бампера, в редакции оказался Игорь Асанов. Перед вами Koenigsegg CCX.

Ах, как бы мы хотели расколоть этот Ford GT на манер Burnout... Не в этой жизни (ну или как минимум не в этой игре)!

Наведение пауэрапов выполняется автоматически: вы лишь жмете кнопку и, скажем, road blocker сам возникает на пути нарушителя.

«Люди, известные как «козлы», подъехали на одноименных машинах...» — этот злобный анекдот как нельзя лучше характеризует отношение к силам правопорядка не только в России, но и по всему миру — в видеоиграх. Быть копом — это *не круто*. Их задача — мешать вам, их тачки — унылый расходный материал.

Но представьте, как было бы обидно, если за обнаглевшим игроком вдруг погнались не на позорных Chevrolet Impala, и даже не новеньких Dodge Charger, а, скажем, на эксклюзивном, тюнингованном Lamborghini Reventon за полтора миллиона евро! Роль этакого копа-мажора уже не кажется зазорной. Именно ее нам предлагают освоить в **Need for Speed: Hot Pursuit**.

Плохо забытое старое

Разработчики утверждают, будто сегодня никто не вспомнит про игры десятилетней давности, потому никаких цифр в названии вы не увидите. Между тем это уже третья игра в серии **Need for Speed** с подзаголовком Hot Pursuit (две другие вышли в 1998 и 2002 году соответственно).

Основная идея осталась неизменной — полицейские преследуют гонщиков-лихачей. В игре эта мысль выхолощена, доведена до предела. Новая концепция называется «кошки-мышки».

Суть в следующем. Мир не крутится вокруг пупка самодовольного рейсера. Раз он нарушил закон, то должен именно убегать от копов, а не расшвыривать их машины по обе стороны проезжей части. Полицейские, в свою очередь, не надоедливые зануды, а опытные хищники, профессионалы агрессивной езды. Один убегает. Другой догоняет. Все очень просто.

Чтобы подчеркнуть первобытный азарт, разработчики вводят систему пауэрапов. У каждого «класса» (у тех, кто «прячется», и тех, кто «мается») свой набор умений. У гонщика есть непременное нитро, антирадар, убирающий его изображение с мини-карты соперника, бонусное суперускорение, для которого нужно долго копить заряд, а также возможность создать клона-обманку: нажав специальную клавишу, вы выпускаете машину-дубликат. Она появляется у ближайшей развилки, чтобы сбить преследователя с толку (клон выбирает поворот налево, если вы свернули направо).

Гончие

Умения полицейского еще интереснее. По сути, перед нами стандартный набор NFS-препятствий — только раньше их расставлял AI, а теперь этим занимаются сами игроки. Вы можете заказывать так называемый «road blocker» — стену из четырех полицейских машин, выстроенную поперек дороги. Также, обогнав нарушителя, полицейский может выбросить на его пути шипы.

ТЫ ЧЕ, БЫК!?

Несколько слов о связи между итальянскими автомобилями и крупным рогатым скотом

В 2007 году концерн Lamborghini представил на Франкфуртском автосалоне свою новейшую разработку — Lamborghini Reventon. По традиции, Reventon — кличка знаменитого быка. Почти каждая модель Lamborghini названа в честь этого животного, оно же красуется на гербе концерна. В 1943 году на корриде бычок по кличке Reventon убил известного мексиканского тореадора Феликса Гузмана. Несмотря на «бычье» название, на создание спорткара дизайнеров вдохновил... быстрейший самолет в мире. Чтобы продемонстрировать это, Lamborghini провела тест в духе популярнейшего шоу Top Gear. В нем Reventon соревнуется с истребителем A200-A Tornado на дистанции в три километра и почти выигрывает!

По техническим характеристикам купе идентично Murcielago LP640 (которая, на секундочку, почти в пять раз дешевле), разгоняется до 100 км/ч за 3,4 секунды, максимальная скорость, по официальным заявлениям, составляет 350 км/ч. Снаружи, в отличие от других представителей семейства Lamborghini, Reventon покрыт матовой краской, а не глянцем: многие элементы внутренней и внешней отделки выполнены из углеродного волокна. Но особенно впечатляет приборная панель. Помимо привычного псевдоаналогового вида и цифровых показателей, в Reventon есть даже визуализированный датчик перегрузки, сходный с аппаратами, использующимися в болидах «Формулы-1».

Все это, безусловно, хорошо, но у Lamborghini Reventon есть пара «небольших» недостатков. Первый: цена обычной версии равняется 1 млн евро, а «родстера» — так и вовсе 1,1 млн. Второй: даже если вы являетесь счастливым обладателем указанной суммы, купить это купе никак не получится. Reventon был выпущен ограниченным тиражом в 20 экземпляров, так что единственный разумный способ вволю покататься на этом уникальном автомобиле — запустить Hot Pursuit.

Более сложный вариант — поддержка с воздуха. Прилетевший вертолет сперва будет действовать гонщику на нервы, кружа над его головой, а потом обгонит и обронит ленту с шипами прямо перед ним. Наконец, самое оригинальное умение — EMP-пушка. Промазать из нее практически невозможно, и, как только электромагнитный импульс попадает в гонщика, он теряет контроль над автомобилем и тут же во что-то врезается.

Попытайтесь вообразить нарушителя подо всеми четырьмя «соусами» сразу: он потерял управление, распорол шины шипами и в таком состоянии, совершенно деморализованный, влетел в забор из полицейских машин. Можно брать тепленьким!

Безо всяких дополнительных приспособлений полицейский может просто «забодать» своего визави. Номинально преследователю нужно продержаться возле нарушителя некоторое время, чтобы произвести арест. На деле вы можете выгадать момент, прицельно, на сумасшедшей скорости, врезаться в гонщика и одним решающим ударом мгновенно вывести его из игры! Очки для пауэр-апов коп набирает за столкновения, а нарушитель — за обгоны.

ГАИ Майами, отдел нравов

Алой вишенкой на этом бисквите дорожных развлечений сияют машины пафосного автопарка. Чтобы наглядно продемонстрировать его безмерную крутизну, Крэйг Салливан, руководитель разработки, нарисовал перед нами двухуровневую диаграмму. «Назовите, пожалуйста, какую-нибудь повседневную машину, мы измерим ее NFS-шкалой», — обратился он к публике. Кто-то предложил вариант Nissan Micra. «А, ну этот автомобиль по нашим меркам где-то здесь», — с этими словами Крэйг отмерил вниз от диаграммы примерно две ее длины и сделал засечку.

В Hot Pursuit машины лишь двух видов: это крутые и беспредельно крутые тачки, до которых вы доберетесь лишь ближе к финалу. На сегодняшний день анонсированы лишь две: завсегдатай NFS, Lamborghini Murcielago, и Lamborghini Reventon — на ней в показанной нам версии гонял коп.

Концепция Hot Pursuit безупречна. Погони (основной мотив сериала, да и вообще любого рейсинга) официально возведены в статус геймплейной магистрали, шикарные лицензированные авто — в вашем распоряжении... Когда же дело дошло до демонстрации геймплея, наш восторг слегка поутих.

В показанной журналистам версии был небольшой кусок игрового мира, с двумя машинами, запертыми в нем. Мы сначала примерили на себя роль полицейского, потом — нарушителя.

Разработчики умышленно помещают игроков в «сельский» сеттинг. Дескать, в городах сейчас одни пробки, развернуться негде. Ну-ну.

Как подсказывают нам мигалки, коп справа. Верится с трудом.

Результат оказался неутешительным: среди десятерых участников не нашлось ни одного удачливого стража порядка: из всех дуэлей победителем вышел гонщик. Впрочем, по заверениям разработчиков, когда они минувшим утром тестировали карту, напротив, побеждал догоняющий.

Основная проблема, от которой сейчас страдает игра, — неуместный сендбокс. В игре слишком много развилок. Один раз мы неудачно вписались в поворот и нечаянно укатили в не предусмотренном дизайнерами направлении — этого хватило, чтобы догоняющий потерял нас из виду и проиграл в рекордно короткий срок. Что произойдет, когда одному полицейскому нужно будет поймать семерых нарушителей, — страшно представить.

Максимальное количество игроков в онлайновом матче — восемь человек. Соотношение «копы-нарушители» можно выбирать произвольное.

При этом пару раз за геймплейную сессию игра выдавала тот самый азарт погони, вокруг которого выстроена вся концепция. Когда две машины идут нос к носу, когда убегающий проскальзывает в нескольких сантиметрах от заблокировавших дорогу полицейских машин, когда коп, промахнувшись с решающим броском, ломает бампер о бетонный разделитель и безнадежно отстает... В такие моменты невольно вспоминаешь о «взрывном» прошлом разработчиков.

■■■

Вот тут-то и кроется главный подвох, связанный с новой NFS. Ее авторы — это, между прочим, **Criterion Games**, авторы **Black** и **Burnout**. Феерически исполненное разрушение — их визитная карточка. В тайне мы надеялись, что команде удастся протащить в игру взрывы и безжалостные повреждения машин — но, увы, нет. Искры, искореженные двери и сломанные бамперы — вот и все, на что вы можете рассчитывать. Если хотите увидеть, как Porsche Carrera разбивается о Bugatti Veyron, можете помечтать, ну или десять минут постоять на каком-нибудь перекрестке в центре Москвы. В играх такое мы не увидим еще долго. ■

ЭЛЕКТРИЧЕСКОЕ ИСКУССТВО — 2010

«ИГРОМАНИЯ» СМОТРИТ НА ГЛАВНЫЕ ИГРЫ ГЛАВНОЙ ИГРОКОРПОРАЦИИ ПЛАНЕТЫ

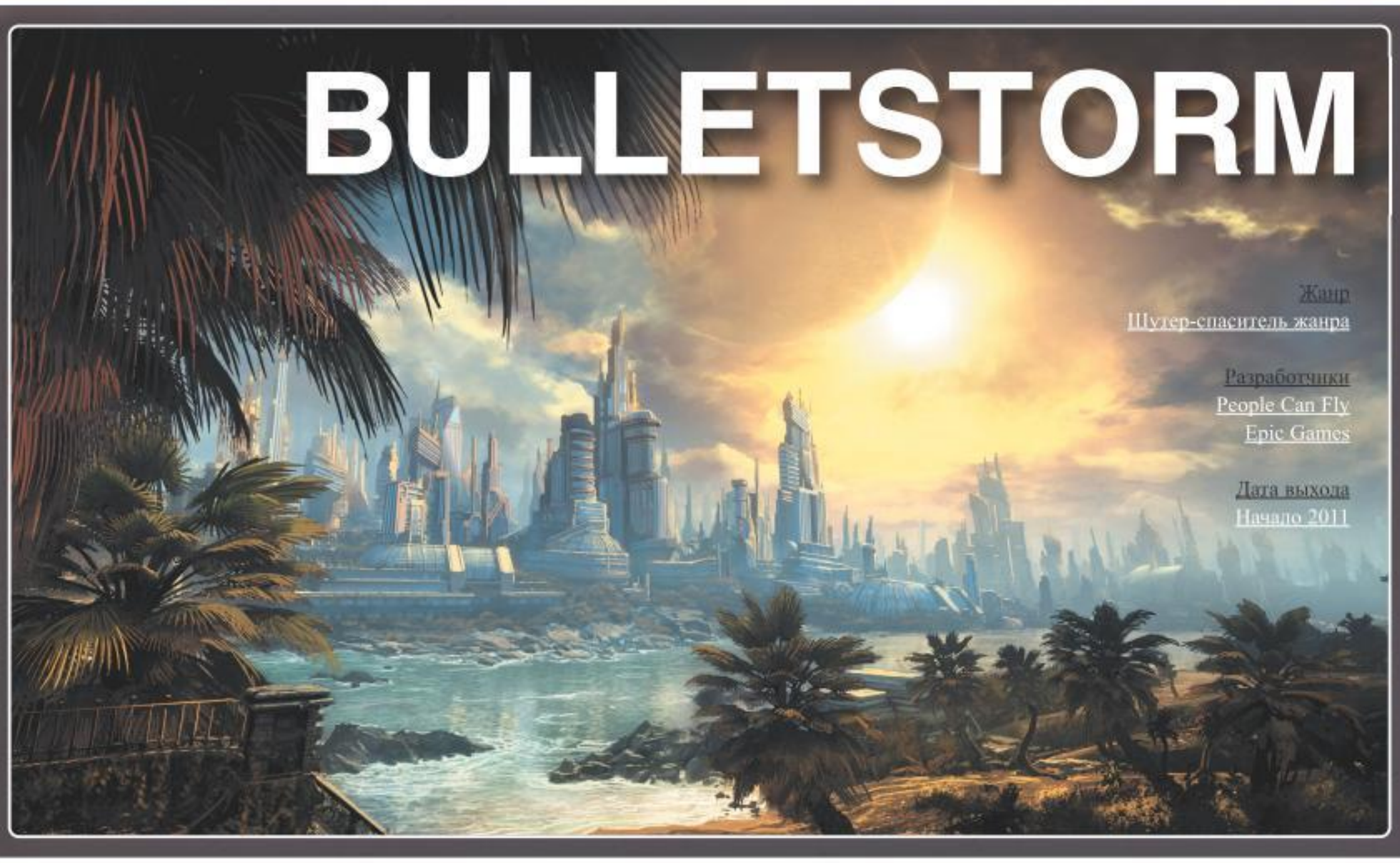
Линар Феткулов

В марте EA снова собрала журналистов со всего света на своей персональной E3, в этот раз получившей название EA Showcase London. Главные проекты могучей студии, FIFA и The Sims, остались за кулисами — издатель показывал, как он может выступать в не самых типичных для себя жанрах. В ответ на Modern Warfare создается новый Medal of Honor; вместо Gears of War — Bulletstorm от самого Клиффа Блежински; серия Need for Speed запускается на околоземную орбиту в онлайн, и даже инди — и тем нашлось место в новой политике студии. EA наступают по всем фронтам, укрыться никому не удастся.

Неподготовленному человеку из России на таком мероприятии все удивительно. Особенно шокирует фееричная организация большой группы совершенно незнакомых людей. Как только бурный поток журналистов вливается в двери конференц-зала, его тут же загоняют в русла «боевых порядков».

По устройству все это напоминает управление малышами в детском саду. Каждому журналисту присваивают цвет, торжественно вручая карточку. Вы заходите в специальное помещение, где стоят разноцветные столы, а за ними — улыбающиеся координаторы групп, которые машут ручкой. Нашли стол своего цвета — все, теперь держитесь за юбку «воспитательницы» и не пропадете (так, за десять минут добрая сотня корреспондентов выстроилась римской фалангой). Тут почему-то всплыли в памяти очереди из районного военного комиссариата. Интересно, а вот если туда поставить разноцветные столы…

BULLETSTORM



Жанр
Шутер-спаситель жанра

Разработчики
People Can Fly
Epic Games

Дата выхода
Начало 2011

«You treat her right — she'll see you through a shitstorm», — заботливо приговаривал торговец оружием из **GTA 4**, продавая Нико очередной ствол. В игре **Bulletstorm** в вихре кружат куда более твердые предметы, но герой — мы не сомневаемся — сможет пробиться и сквозь такой шторм. Оружия из его коллекции вы не найдете не только в GTA, но и в любой другой, даже самой безумной игре.

Пульная буря

Увидеть в 2010-м анонс проекта, подобного Bulletstorm, — ощущение незабываемое. Во-первых, это совершенно новый бренд — что само по себе удивительно во времена, когда редкая игра обходится без цифры в названии. Во-вторых, на повестке дня сейчас проекты в стиле Modern Warfare — современная война, тайные операции, M-16 с коллиматорным прицелом и плохие русские. Bulletstorm на все это отвечает здоровенными плотоядными растениями и врагами с отстреленными — чего уж там — яйцами.

Если вдруг вам начало казаться, что это какой-то трэш, советуем заглянуть в графу «Разработчик». **People Can Fly** шесть лет назад отметились превосходным **Painkiller**, ну а про **Epic Games**, надеемся, рассказывать не нужно. Над Bulletstorm работают создатели лучших на свете шутеров, и, когда Клифф Блежински говорит о том, что их игра должна веселье обратно в шутеры, хочется разве что воскликнуть в ответ — давно пора!

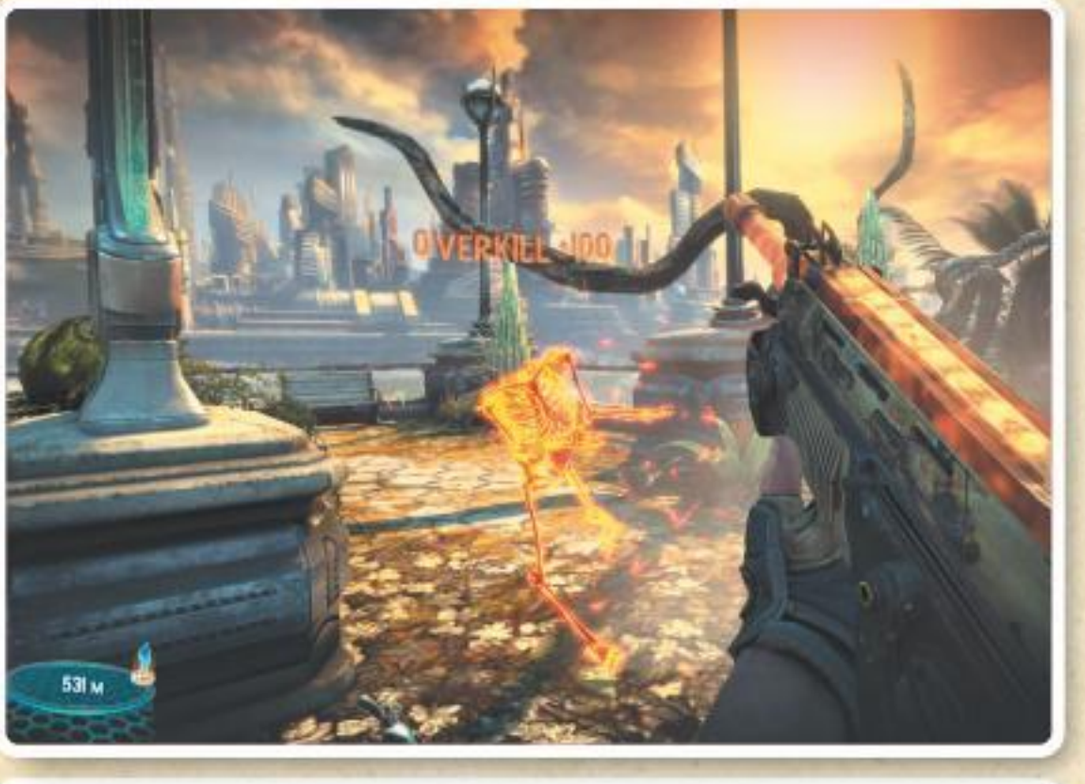
Галерея шутеров

Колоссальный шутерный опыт ощущается в каждом кадре Bulletstorm. Кажется, что разработчики сначала составили список своих любимых боевиков, выбрали оттуда самые классные моменты и теперь составляют новую игру лишь из таких незабываемых ингредиентов. Например, передвижение по уровню. Bulletstorm — шутер от первого лица, но герой (Грейсон Хант, космический наемник, очень приятно) попался подвижный — таких привычнее видеть в TPS. Вы всегда можете сделать подкат, с разбега растянувшись по земле и проехав несколько метров. Этот прием можно использовать для ускорения, а кроме того, с его помощью очень удобно сбивать врагов с ног.

Второй излюбленный шутерный трюк — это незабвенный удар-с-ноги, знакомый всем со времен покойного Дюка Ньюкема. Также в прыжке и с разворота иногда удавалось припечатать противника в **F.E.A.R.** и довольно часто — в **Dark Messiah of Might & Magic**, но Bulletstorm выводит кикбоксинг от первого лица на принципиально новый уровень. Всякий раз, когда происходит соприкосновение вражеского тела с подошвой вашего правого ботинка, потерпевший взлетает в воздух, синеет, и для него вклю-

Каждое успешное действие сопровождается соответствующим титром на экране.

Синий спрут, которого мы так и не увидели в Half-Life 2, неожиданно «вылез» в Bulletstorm.



Автора идеи Bulletstorm зовут Adrian Chmielarz, что на самом деле звучит всего лишь как «Адриан Хмеляж».

Впервые со времен колометра из Painkiller у нас зачесались руки при виде того, как работает оружие в шутере (на скриншоте изображен Flail Gun).

чается персональное slo-mo. Со стороны кажется, будто он попал в невесомость и теперь медленно кувыркается на пути к земле. Это просто гениально: пока враг летит в замедленном времени, вы можете откинуться на спинку стула и во всех деталях насладиться проделанной работой. Ну и разумеется, «заторможенный» негодяй, барахтающийся в воздухе, — идеальная мишень.

Чтобы плавающие в невесомости враги выглядели достоверно, игру снабдили мощным физическим движком. Никакой сверхразрушаемости — просто все находящиеся на экране предметы весьма убедительно взаимодействуют между собой. От взорвавшихся бочек враги разлетаются в разные стороны, сбивают друг друга с ног, падают под ярко-красные бутоны инопланетных растений… которые тут же распускаются и проглатывают несчастных.

Kill Skill

Можно навскидку назвать десяток проектов, где интерактивное окружение смоделировано на более высоком уровне, чем в Bulletstorm. Но ни в одной другой игре оно так плотно не привязано к геймплею. Чтобы развить в нас творческое мышление, разработчики создали систему Skillshot. Все, что хоть как-то отличается от банального выстрела в грудь, поощряется дополнительными очками (на что их потом тратить — пока неизвестно). Подбросьте врага в невесомость, потом всадите ему пулю в лоб, а затем закиньте в пасть плотоядному цветку — получится тройное комбо. Каждое оригинальное действие «выбивает» из противников таблички с поощрительным текстом. Например, если прикончить горящего мерзавца, то над ним появится надпись «Afterburner». Гвоздь программы — сорвавший овацию на лондонском мероприятии скилшот под название Mercy, то есть «Жалость». Сперва герой стреляет врагу в пах — тот падает на колени с истошным криком. Если в этот момент добить его метким выстрелом в голову, игра похвалит вас за проявленное великодушие.

Учитывая огромное количество интерактивных объектов и еще большее число врагов, скилшоты тут происходят в среднем по три раза за секунду, и экран, словно стена трансформаторной будки из вашего двора, буквально разрывается от выразительных надписей. Герой при этом не забывает комментировать происходящее не менее сильными фразами… Проще говоря, по лингвистической насыщенности Bulletstorm напоминает диалог из любого фильма Квентина Тарантино.

По большому счету систему скилшотов мы уже видели в **Borderlands** — там каждый выстрел также приносил очки, а критические попадания сопровождались соответствующими кроваво-красными надписями. Вот только стрелять из случайно генерируемых винтовок и дробовиков было не слишком весело. Bulletstorm, напротив, раскрывает весь потенциал именно в оружии.

Скованы одной цепью

Здесь нет ни одного ствола для галочки. Каждое оружие уни-

ЗА ЧТО?!

Творящийся на экране беспредел в Bulletstorm имеет законные основания

Разработчики честно признаются, что сначала понятия не имели, как завернуть сумасшедший геймплей Bulletstorm в какое-то подобие сюжета. Но потом был нанят комиксный сценарист, в чьи обязанности официально входит «свести сюжетную часть с геймплейной». В русском языке для таких случаев есть отличное выражение «притянуть за уши».

Главного героя зовут Грейсон Хант. Его космический корабль потерпел крушение на планете Стигия, и теперь Грейсон занят спасением команды. В бою ему помогает красавица Иши Сато. Герой постоянно комментирует происходящее грязными словечками, а боевая подруга лишь подзадоривает его, ерничая еще более нагло. В общем, дуэту из молчаливого Гордона Фримена и целомудренной Аликс найдена куда более живая замена.

Планета, где разворачивается действие игры, когда-то была курортом, но теперь заброшена, и ее живописные пейзажи контрастируют с проржавевшими каркасами зданий и хищными тюльпанами, растущими диким цветом во всех ее уголках.

Этому милому растению нужно выдирать семена при помощи хлыста.

Без пилы «лансер» из Gears of War смотрится совсем не так круто.

Отвесив врагу пинка, вы автоматически запускаете его в невесомость.

кально — чувствуется присутствие Клиффа Блежински, который еще со времен **Gears of War** требует от своих подчиненных давать игрокам реальные возможности, а не дурачить их. Поверьте на слово — реальнее уже некуда.

Тут есть, например, аналог гравипушки из **Half-Life 2**. Он представляет собой светящийся хлыст, которым можно хватать любые предметы и подтягивать к себе. То же самое касается и врагов: подцепите противника кнутом, рывком подбросьте к себе, а потом что есть мочи врежьте ему сапожищем. Он полетит вперед, и тут весь процесс можно повторить сначала, играя с беспомощным головорезом, словно с мячиком на резинке. Также не стоит забывать, что это именно хлыст — им можно бить! Смачно стегнув кнутом по земле, вы взорвете всех находящихся неподалеку врагов, запустив их в синеватое slo-mo. Наконец, хлыст незаменим в битвах с боссами: мы стали свидетелями того, как герой вырывал им здоровенные угри боссу-кактусу, не давая восстанавливать здоровье. В общем, если помните, на ранних стадиях разработки Half-Life 2 публике демонстрировали синего спрута, который утаскивал комбайнов в пучину своими щупальцами. В финальную версию он так и не попал, зато вот теперь копия его прозрачного щупальца есть в Bulletstorm — на правах оружия!

Другой вид вооружения вполне может обогнать в популярности знаменитый коломет из Painkiller. Он называется Flail Gun и выстреливает двумя гранатами, связанными цепью. Такой снаряд мгновенно обвивает любой предмет, будь то фонарный столб или ноги убегающего в ужасе врага. Стреноженный противник падает — остается лишь второй раз нажать на спуск, чтобы взорвать его. Какие перспективы открывает это оружие для системы скилшотов, страшно даже представить. Противников можно связывать вместе, пока они барахтаются в невесомости, привязывать к объектам, взрывать в разной последовательности и получать, получать, ПОЛУЧАТЬ за это дополнительные очки креатива.

■■■

Сегодня Bulletstorm выглядит неправдоподобно привлекательно. Во времена осточертевших modern warfare клонов мы были бы рады хоть какому приличному sci-fi-боевику (справедливости ради стоит отметить, что на этом поле буквально недавно отметились **2K Games** с их **XCOM**) — а тут вдруг такое. Epic Games в содружестве с People Can Fly, судя по всему, собираются добиться того же эффекта, что произвел в свое время Serious Sam: сбросить серьезные маски вместе с детекторами сердцебиения и сделать наконец так, чтобы игроку в шутерах было *весело*. Честно говоря, подобной встряски мы ждем уже не первый год.

P.S. Самый удивительный факт, касающийся Bulletstorm, — игра уже анонсирована на PC, что в последнее время большая редкость для проектов Epic Games. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

— Шутер от авторов Gears of War и Painkiller.
— Ваш богатырский пинок запускает врагов в slo-mo.
— Flail Gun — оружие, стреляющее двумя связанными цепью гранатами.

Жанр
Экшен-хоррор

Разработчик
Visceral Games

Дата выхода
2011

DEAD SPACE 2

Не прошло и месяца с тех пор, как мы в последний раз писали о **Dead Space 2**, как на выставке **EA** ее создатели поделились с нами новыми подробностями. Для тех, кто пропустил прошлый рассказ об игре, — небольшое вступление.

Айзек Кларк возвращается с «Исимуры» в бессознательном состоянии и попадает на гигантскую космическую станцию Sprawl. Вместе с героем прибывает и смертельный вирус, превращающий людей в зомби-некроморфов. На станции начинается паника.

Страшнее и ужасней

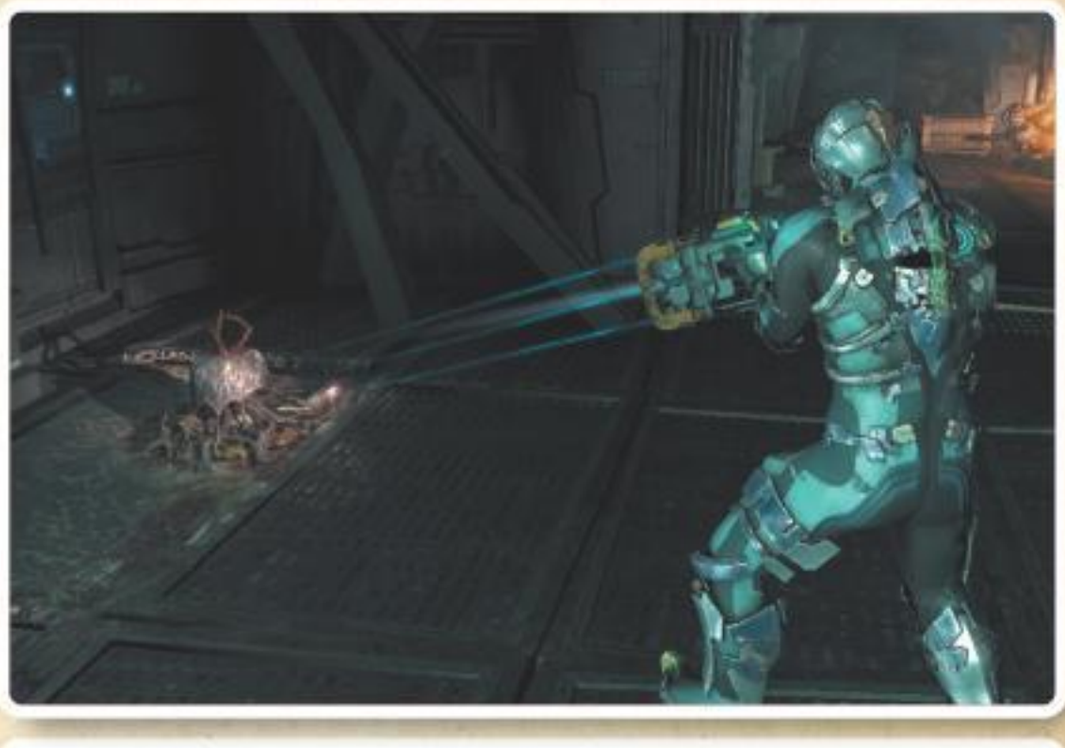
Новый **Dead Space** обещает стать быстрее и масштабнее своего предшественника, разбавив хоррор-эпизоды моментами чистого экшена. Например, сценами, где Айзек летает за поездом в стиле Железного Человека и на ходу забирается внутрь.

На Showcase London мы наконец получили возможность увидеть живой геймплей. К сожалению или счастью, но тот кусочек, что попал на демонстрацию, ничуть не отличался от прежнего **Dead Space**. Герой бегал все в тех же клаустрофобических коридорах станции, на него *внезапно* нападали монстры, с переменным успехом он расправлялся с ними.

Смертельные стволы

Нам также удалось воочию убедиться в том, какое же замечательное оружие Javelin Gun. Это

По заверениям разработчиков, только некоторые этапы темные и замкнутые. На остальных мы увидим Sprawl во всей красе!



Ловушку можно спровоцировать, чтобы забрать себе ее «начинку».

Обезвредить таких монстров проще простого: вместо взрывателя у них голова.

коломет из **Painkiller**, совмещенный с тесла-пушкой из **Quake**. Он пригвождает врагов к стенам, а вы потом можете бить монстров током. Особенно круто использовать его, предварительно погрузив врага в стазис. Тогда вы точно ни за что не промажете.

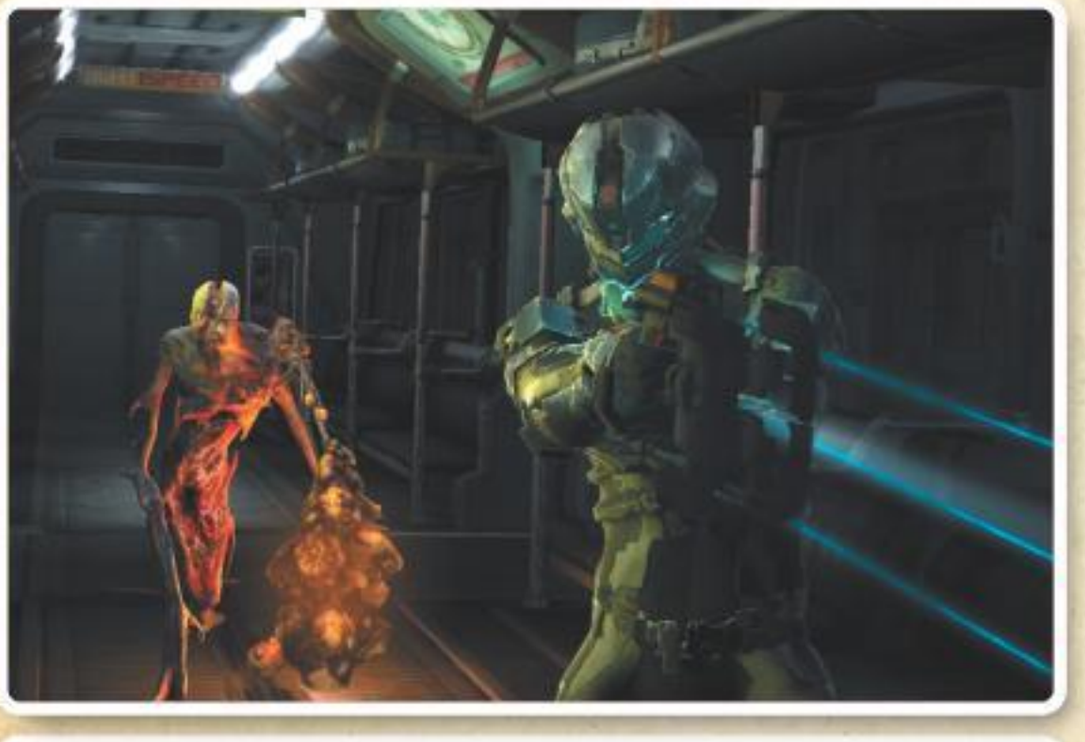
Помимо этого, журналистам объяснили подробности игровой экосистемы. Например, на полу станции вольготно разместились монстры-мины. Стоит только вляпаться в такую ловушку, как она тут же выплюнет здоровенное облако спор, которая взорвется у головы Айзека и убьет его. Этих капканов можно избегать, но лучше — заманивать туда других некроморфов. Наконец, самый дерзкий способ разобраться с ловушкой — спровоцировать выброс спор, а потом поймать их на лету гравипушкой, создав импровизированный миномет!

Сам себе лимонка

Кроме монстров-мин, во мраке Sprawl обитают также и монстры-гранаты. Выглядят они как уродливые грудные младенцы с раздувшимися телами. Эти твари семенят по полу, подбегают к Айзеку и взрываются прямо на нем. «Гранату» можно деактивировать: отсеките резаком голову монстра — и сможете использовать его тело в качестве еще одного снаряда для гравипушки. Если промажете мимо шеи — чудовище просто взорвется.

■■■

Кульминацией мероприятия стала сцена разгерметизации помещения. Все как мы говорили: Айзек разбил стекло, монстров начало высасывать в открытый космос, сам герой полетел вслед за ними. Тут надо было на ходу выстрелить в рубильник гермозатворки, да вот только герой не попал… В результате он некоторое время держался за край, отчаянно пытаясь не вылететь в бездну, почти уже вылез, но тут створки закрылись сами собой. Айзек оказался аккурат между ними — нашего храброго электрика разрубило пополам. ■



Пока Айзек работает на камеру, монстр выбирает, с какого же места начать его есть.

ОТРОКИ ВО ВСЕЛЕННОЙ

Почему в Dead Space 2 так много детей

Одной из самых шокирующих сцен в первом Dead Space был момент, когда Айзек кованым ботинком пинал ребенка-монстра, словно футбольный мяч. В Dead Space 2 веселая детская компания пополнилась «монстрами-пятиклассниками» и «младенцами-гранатами». Да что же происходит с Visceral? Игры и так клянут на чем свет стоит за излишнюю жестокость, а они зачем-то вздумали заставлять игроков убивать детей, пусть и зомби. Объясниться при личной встрече мы попросили главу разработки, Стива Папустиса. «Понимаете, за всеми нашими монстрами стоит мощная концепция. Взгляните вот на это чудовище, — Стив показывает изображение «взрослого» некроморфа с выпавшим языком. — У него вырвана нижняя челюсть. У нас с вами есть челюсти, и возможно, некоторые из нас даже получали челюстные травмы. Легко представить, как это больно, — оттого и так страшно. То же самое с детьми. Мы все когда-то были маленькими, все мы любим детей, поэтому враги-младенцы воспринимаются как нечто абсолютно макабрическое. Они действительно пугают».

По сути, Стив только что высказал один весьма популярный тезис, тем самым дав нам право написать на этих страницах два слова, которым, должно быть, тут все же нет места. Коллективное бессознательное. Не вдаваясь в уродливые психологические термины, скажем, что это означает нечто вроде памяти предков, которая передается в генах без участия нашего собственного опыта. Замечено, например, что в припадках безумия люди часто видят одинаковые галлюцинации — страшных младенцев, спрутов и прочую лавкрафтовскую нечисть. Причины этого, возможно, кроются в процессе нашего рождения, в противоречии между комфортной утробной средой и неуютным миром, куда нас против воли выталкивают. К темам бессознательного обращались многие современные художники, в частности Ганс Рудольф Гигер, создатель образа Чужого. Так, одна из его ранних работ называется Atomkinder, и в ней как раз изображены безобразные младенцы.

Проще говоря, Visceral Games обращаются к классическим темам хоррора, пугая нас по всем законам психологии. У Айзека проблемы с рассудком — что ж, мы не удивимся, если в какой-то момент игра объявит вам, что все ужасы, пережитые героем на «Исимуре» и Sprawl, не более чем навязчивые галлюцинации.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

- Продолжение хоррора Dead Space — все масштабнее и круче.
- Возможность летать на реактивных ботинках.
- Монстры-мины, монстры-гранаты, монстры- колющие предметы.

Жанр
Шутер

Разработчик
Crytek

Дата выхода
Конец 2010

CRYSIS 2

На своей презентации EA показали российским журналистам невиданную заморскую диковинку под названием «Crysis без тормозов». Если помните, продолжение громкого шутера было решено выпустить также и на приставках, отчего игра демонстрирует чудеса оптимизации. Визуально она больше не вызывает истерики: во-первых, **Killzone 2** уже вышла; во-вторых, вместо замороженных джунглей герои скитаются по набившему оскомину Нью-Йорку. Похоже, разработчики наконец расслабились и, вместо бесконечной гонки за технологиями, решили как следует поработать над геймплеем (впрочем, сцена, в которой многоэтажный дом разваливается по кирпичику в тот момент, когда сквозь него прорастает какое-то гигантское щупальце, действительно потрясает).

Как выяснили сами **Crytek**, структура оригинального **Crysis** не позволила на 100% раскрыть потенциал их собственного изобретения — нанокостюма. Высокий прыжок с разбега — простейший маневр, который был заложен в систему управления, — не всегда удавалось выполнить. Игроки не успевали перевести «рычаг коробки передач» из положения «максимальная скорость» в «максимальную силу» — или успевали, но энергии уже не хватало. То есть получился казус — игроки действительно были сильнее и быстрее своих врагов, но на деле доказать свое превосходство у них получалось не всегда. Именно поэтому большинство сверхвозможностей вшито в новый костюм по умолчанию, их даже не придется активировать.

Соответствующим образом изменилось устройство уровней. Герой больше прыгает, чаще переходит на спринт, постоянно включает маскировку и нагло расхаживает под носом у врагов (а не ползает на карачках). Смена обычных джунглей на каменные не прошла для игры даром. Между небоскребами разных высот весьма удобно прыгать в режиме Power Mode, чем герой с удовольствием и пользуется, как кузнечик перемахивая с одной крыши на другую. Второй плюс от «вертикальных» уровней — обилие бездонных пропастей. Вы можете подкрасться к врагу, встать прямо перед ним, знакомым движением схватить за горло, а потом вышвырнуть в окно небоскреба — чтобы тот, расколов стеклопакет, повторил путь Комедианта из «Хранителей».

■■■

Показанная демоверсия началась с того, что герой шагнул с карниза в пропасть, буднично пролетел пару десятков этажей, а потом приземлился на какой-то парапет, надломив при ударе его поверхность. В первом Crysis такой прыжок стоил бы вам жизни — теперь это так, разминка. Враги, впрочем, тоже не отстают. Инопланетяне стали сильнее, выносливее, а главное — падают с небес прямо вам на голову, словно метеориты. Проламывающий пол герой, враги-метеориты… Уж не собираются ли Crytek перепеть, простите, **Section 8**? Если так — мы только за! Идея была безоговорочно прекрасной, вот только реализовать ее как следует нищие разработчики не смогли. А на стороне Crytek — миллионы **Electronic Arts** и самый мощный движок на свете. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

— Crysis в Нью-Йорке.
— Усиленный нанокостюм: большинство возможностей доступны по умолчанию.
— Новая архитектура уровней бросает вызов силе и ловкости героя.

Crysis и раньше сравнивали с работами Майкла Бея, а теперь вот еще и Нью-Йорк, и вот такие монстры...

Зачем в разгар инопланетного вторжения люди продолжают воевать друг с другом, разработчики пока не объясняют. Но и не отрицают, что причины есть, и очень веские.

Жанр
Medal of Honor for Modern Warfare

Разработчик
EA Los Angeles
EA DICE

Дата выхода
Октябрь 2010

MEDAL OF HONOR

Успех **Call of Duty: Modern Warfare 2** произвел эффект не менее мощный, чем взрыв атомной бомбы на околоземной орбите, заставив конкурентов срочно придумывать что-то похожее. Вот и внешний вид и темп перестрелок новой **Medal of Honor** практически идентичны последней Call of Duty. Большую часть времени мы обозреваем мир сквозь подсвеченную лазерной точкой стекляшку коллиматорного прицела, стреляем, бегаем и кидаем гранаты. Опять же как в Call of Duty, за событиями игроки следят от лица двух разных персонажей — бойца элитного подразделения, выполняющего секретные операции в тылу врага, и рейнджера, бьющегося на передовой и играющего роль пушечного мяса.

При всем при этом сложно представить хотя бы один этап из Medal of Honor в легкомысленном CoD. Все дело в неожиданно суровом тоне повествования. В MW в течение десяти минут вы успевали покататься на снегоходе, повзрывать аэродромы, нечаянно развязать Третью мировую войну и пару раз погибнуть на ней. Здесь все куда спокойнее и сдержаннее. Кадр может не меняться в течение нескольких минут — пока вы наблюдаете, как тяжелый бомбардировщик методично расстреливает позиции боевиков в ущелье. На документальность MOH, конечно, не претендует; ощущения от игры — как от реалистичного фильма про американских солдат вроде «Не брать живым» или «Повелителя бури». С последним игру роднит великолепно поставленная «саперная» сцена. Группа бойцов привычным маневром готовится ворваться в дом. Двое становятся по обе стороны от двери, третий собирается пинком выбить ее, как вдруг — звонит сотовый! Пару мгновений солдаты обмениваются недоуменными взглядами: «У кого?» — а потом за дверью раздается взрыв, и пыльная волна сбивает героев с ног. Так, без лишнего драматизма и пафоса, Medal of Honor демонстрирует суровые солдатские будни.

Наконец, важнейшая составляющая часть игровой атмосферы — сеттинг. «Действие игры разворачивается в Афганистане» — скучная строчка из пресс-релиза неожиданно оказалась чуть ли не главной особенностью игры. Помещенный в реалистичные и незаезженные декорации, военный шутер сразу заиграл новыми красками. Вместо опостылевших джунглей или снежных пустынь — холодная скупая степь и гористая местность. Серая земля, талый снег под ногами, землянки душманов и бесконечные, тянущиеся за горизонт горы — визжать «и-и-и-ха-а!» и ломиться вперед, паля во все стороны, тут почему-то не хочется. Как ни удивительно это звучит, внешне игра очень схожа с «**Правдой о девятой роте**» и почти одноименным фильмом.

■■■

Эффект от перечисленных особенностей легко сформулировать: Medal of Honor весьма достоверно передает ощущения солдата; последний раз нечто подобное мы испытывали в **ArmA 2**. Нюанс в том, что та заставляет поверить в себя ценой невероятной хардкорности, а новый MOH превосходно обходится без муштры и дедовщины. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

— Возвращение Medal of Honor — в декорациях Афганистана.
— Суровая, мрачная атмосфера военного боевика.
— Модный Modern Warfare- стиль.

«Xya!» — этот вопль за время прохождения любого уровня MOH раздается в среднем двадцать раз. На самом деле означает он нечто вроде «Вас понял!», но в российской армии, согласитесь, это звучало бы несколько неуместно.

В горах водятся натуральные горные козы: с одной из них будет связан весьма оригинальный эпизод.

Shank — двухмерный слэшер от авторов гастрономической головоломки **Eets**. Главный герой — злобный головорез в бандане и с бензопилой, пачками отправляющий на тот свет других, менее злобных головорезов, которых судьба бензопилой не наградила. Мы уже писали о Shank в начале года; на минувшей IGF игра попала в число претендентов на награду «За выдающееся визуальное оформление», но личное знакомство нас все равно впечатлило.

Прежде всего Shank удивителен своей структурой. Это самый настоящий beat 'em up из лихих 90-х в стиле **Streets of Rage** или **The Second Samurai**. Никаких заигрываний со временем, сверхсложных платформенных пазлов и хотя бы каких-то геймплейных новшеств. Игра такая же тупая и озлобленная, как и ее главный герой (это не минус!). Даже акробатические этюды тут выглядят агрессивно — Шэнк бегает по стенам, на ходу втыкая в поверхность два острых ножа и таким образом сохраняя равновесие. Если сорвется — внизу его ждут отнюдь не банальные шипы, а резервуар, в котором бегают ротвейлеры. В крайнем случае герой может свалиться в мясорубку (демонстрируемый этап проходил на бойне).

Когда же дело доходит до мордобоя, неожиданно выясняется, что Shank снабжен весьма проработанной, осмысленной боевой системой. Герой колет острыми клинками, стреляет из пистолетов с двух рук, кидает гранаты и *бьет* бензопилой. Тонкость в том, что каждый предмет экипировки подвешен на отдельную кнопку, — поэтому комбо получаются очень насыщенными. Только что вы пырнули бандита ножом, а потом вдруг сразу повернулись к его коллеге и пальнули в него из дробовика, а в третьего вдруг швырнули гранату. Наклоняя стик, игроки изменяют движения: вместо обычного удара пилой выполняют апперкот, вместо стрельбы по прямой — палят в разные стороны. Фирменный прием — прыгнуть между двумя врагами и, сложив руки крест-накрест, застрелить сразу обоих, в стиле проходящего сквозь металлодетекторы Нео. Добавьте к этому счетчик комбо, и получится самый настоящий двухмерный **Devil May Cry** (возможность расстреливать висящих в воздухе врагов тоже предусмотрена).

В 2010 году все это, возможно, звучит не слишком оригинально, но Shank подкупает отнюдь не только геймплеем. Старое доброе ультранасилие здесь подано в оригинальном комиксном стиле. Ключевое слово — ярко. Здесь яркий герой, яркие враги и слишком яркая кровь, которая выделяется даже в этом контрастном винегрете. Если бы по грядущему фильму «Мачете» делали игру, то ей бы должен был стать Shank. Это жестокий комикс — только совсем не нуар, а трэш-боевик, разудалая комедия.

■■■

Сам по себе Shank достоин внимания, но еще интереснее прецедент, который он создает. Поиграть в демоверсию нам удалось на выставке Electronic Arts. Пока за соседними стенами громыхали **Crysis 2** и **Bulletstorm**, журналисты втихаря сражались с ротвейлерами на бензопилах! Как сообщил нам продюсер нового направления, EA неожиданно обратили внимание на инди-сектор и собираются поддерживать независимых разработчиков. Пока в списке везунчиков только Shank и комедийная РПГ **DeathSpank**, но лиха беда начало! Что выйдет в итоге из Shank, покажет время, зато уже сейчас ясно, что у инди только что появился могучий покровитель. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

— Слэшер от создателей очаровательной Eets: Hunger. It`s Emotional.
— Выдающий графический стиль
— Бензопила.

Наилучшее решение в такой ситуации — выхватить второй пистолет и расстрелять бандитов, нападающих справа.

Вот что значит мясная игра: уровень — на бойне, вокруг — туши, босс — мясник.

NEED FOR SPEED: WORLD

Жанр
World of NFS

Разработчик
EA Black Box
EA Singapore

Дата выхода
Лето 2010

Electronic Arts давно интересуются рынком онлайновых игр — достаточно вспомнить BattleForge или Warhammer Online: Age of Reckoning. Но в этом году они выкатывают тяжелую артиллерию: в интернет-плавание отправляется их флагманская серия Need for Speed. NFS: World запросто может стать самой популярной и увлекательной многопользовательской гонкой на свете.

Прежде всего стоит отметить, что это MMO в чистом виде, со всеми инструментами сатаны вроде микротранзакций и интеграции в Facebook. Надо быть круглым идиотом, чтобы не сделать из игры, где можно покупать автомобили, первоклассный аппарат для выкачивания денег. Номинально NFS: World бесплатна. Но «за так» вы не получите доступа ко всему автопарку, всем картам и всем режимам игры. Наконец, самый изощренный метод воздействия на игрока — «покупка в кредит». Все проще простого. У вас не хватает игровой валюты для покупки первоклассного авто? Никто не мешает расплатиться реальными деньгами. Даже удивительно, что в игре нет ипотеки и долгосрочных займов.

За вычетом всех этих финансовых пирамид, перед нами самый настоящий Need for Speed. Из громадной родословной NFS была выбрана самая подходящая для онлайновых сражений серия — Most Wanted. Итак, мы снова нарушаем ПДД, гоняем наперегонки с полицией и прокачиваем свои «тачки». Город представляет собой гибрид Рокпорта из уже упомянутого Most Wanted и Коуст-Сити из NFS: Carbon — вам точно будет где развернуться. Прокачке традиционно можно подвергнуть внешний вид машины, ее ходовые характеристики, а кроме того разрешено добавлять различные бонусы. Вот здесь начинается самое интересное.

EA наконец-то посмотрели правде в глаза и окончательно расписались в абсолютной аркадности своего проекта. Да, мы по-прежнему управляем лицензированными автомобилями, только теперь они стреляют молниями, выбрасывают на дорогу шипы и укрываются за силовыми полями. По сути перед нами онлайновый Split/Second или Blur. Во врага даже не надо целиться: жмите на нужную кнопку, а бонус сработает сам собой. Все обещано около тридцати различных умений. Наши любимцы: «таран», позволяющий напролом нестись сквозь машины соперников, и «магнит трафика», приманивающий к противнику все встречные автомобили. Ну а главный бонус всем нам знаком уже лет этак десять — это старое доброе «нитро». Придется решать, что важнее в конкретном заезде — скорость, или, скажем, напористость, — перед гонкой вы всегда сможете выбрать из общего набора четыре бонуса, которые хотите взять в дорогу.

■■■

Мы не случайно заостряем внимание на том, что бонусов в каждой гонке будет четыре. Игра выходит только на PC, и управление идеально заточено под клавиатуру. Автомобиль мы контролируем при помощи традиционной шутерной связки «WSAD», а бонусы включаем кнопками на числовой панели (правая часть клавиатуры) «8246». Советуем прямо сейчас отыскать эти клавиши, и вы поймете, как же удобно в новой NFS маневрировать и использовать пауэр-апы. Автор текста никогда не питал страсти к рейсингам, но, разобравшись с управлением, сразу же занял второе место среди восьмерых журналистов, приглашенных на презентацию игры. Ворчание о том, что без руля в гонки играть неприятно, предлагаем закончить прямо здесь. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

— NFS становится MMO.
— Лицензированные авто.
— Невероятно удобное управление.

По-прежнему одним из главных козырей серии является использование реально существующих марок авто.

Крестик слева — набор доступных пауэр-апов. Расположение точно соответствует кнопкам 8, 2, 4 и 6 на вашей клавиатуре.

ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД
Как только до нас доходят первые подробности о еще не вышедших играх, мы тут же делимся с вами свежими фактами со страниц «Первого взгляда»

В РАЗРАБОТКЕ
Детальный, подробный и обстоятельный отчет обо всем интересном, что на данный момент известно о той или иной сильно ожидаемой игре.

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ
Лучшие из лучших, потенциальные хиты, выхода которых мы ждем сильнее, чем Новый год, ежемесячно оказываются «В центре внимания».

ВЕРДИКТ
Наши рецензии пишутся только по финальным версиям игр, или по пресс-версиям, которые считают финальными издатели и/или разработчики.

ЛОКАЛИЗАЦИИ
Наиболее полный обзор всех локализованных проектов, которые появились в официальной продаже на российском игровом рынке в последний месяц.

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ
Название рейтинга говорит само за себя. Если перед началом игры вам не потребуется сутками штудировать многостраничное «руководство пользователя» или проходить многочасовой «туториал» — такая игра получит этот рейтинг.

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
Если игра привносит в жанр что-то оригинальное, отличается новизной геймплея, уникальным дизайном или другими невиданными особенностями, то она награждается таким рейтингом.

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
По большому счету, сюжет есть в каждой игре. Даже в «Тетрисе». Однако «классный сюжет» — есть далеко не у всех. Только игры, чьи сценарии увлекают не меньше, чем качественный фильм или книга, получают этот рейтинг.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
Сколько раз можно возвращаться к одной и той же игре после того, как она пройдена до конца? Один? Два? Десять? Этот рейтинг означает, что игра не потеряет своей привлекательности во время повторных прохождений.

ГЕЙМПЛЕЙ
Геймплей — это то, ради чего мы играем в игры. Чем в большее число баллов мы оценили геймплей — тем интереснее игра и тем меньше шансов на то, что она вам быстро надоест.

ГРАФИКА
Чем больше графика игры соответствует современным стандартам, тем выше этот рейтинг. Учитываются не только технические возможности графического движка, но и общий дизайн игры, качество прорисовки игрового мира и персонажей, анимация, оформление меню и т.д. и т.п.

ЗВУК И МУЗЫКА
В первую очередь оценивается качество звука, а во вторую — музыкальное сопровождение. В редких случаях возможна обратная ситуация — например, когда в игре с плохим звуком вдруг обнаруживается шикарный саундтрек.

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ
Чем понятнее интерфейс и удобнее управление, тем быстрее вы сможете освоить игру и начать играть, что называется, в полную силу.

ДОЖДАЛИСЬ?
Краткое резюме, где буквально в нескольких словах описывается игра.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ»

Главный рейтинг. Представляет собой не субъективное мнение автора — но отражает оценку игры редакцией журнала. По нему можно смело делать выводы о качестве игры. Рейтинг «Игромании» не является средним арифметическим от остальных рейтингов, хотя в высокой степени их учитывает. Например, проект с гениальным геймплеем и ужасной графикой вряд ли получит больше семи баллов — равно как и бесподобная по красоте, но отчаянно скучная игра вряд ли может рассчитывать на оценку выше средней.

0-2 (БОГОМЕРЗИЕ)
Игры, получившие такой рейтинг, — это не игры вовсе, а сплошное недоразумение. Кто и зачем их выпускает — вопрос, на который нет ответа. Также решительно непонятно, кто и зачем в них играет. Впрочем, такие проекты в большинстве случаев просто не попадают на страницы «Игромании».

3-4 (ПЛОХО)
Эти игры уже не так ужасны и даже обладают кое-каким геймплеем, но безнадежно отстают от времени и находятся на низком техническом уровне. Впрочем, иногда у подобных игр даже находятся поклонники. Редко, но находятся.

5 (СРЕДНЕ)
Обычно такую оценку получают бюджетные и средние по всем параметрам проекты. Если вы увлеченный геймер, то, вполне вероятно, сможете провести немало времени за игрой, которая получила подобные баллы и принадлежит к вашему любимому жанру.

6 (ВЫШЕ СРЕДНЕГО)
То, что мы называем «крепкие середнячки»: игры отнюдь не плохие, которые при желании могут увлечь на долгие дни (недели, месяцы, годы). Однако обычно ничего выдающегося нет ни в их геймплее, ни в технологиях.

7 (ХОРОШО)
Игры, хорошие во всех отношениях, но отнюдь не идеальные. Проекты, которые обычно получают такой балл, бывают весьма интересными и технологичными, но им не удается стать хитами.

8 (ОТЛИЧНО)
Однозначные хиты. В большинстве случаев игры с подобными оценками — отличные представители своего жанра, увлекательные и красивые.

9 (ВЕЛИКОЛЕПНО)
Лучшие игры в своем классе. Как минимум — крайне неординарные проекты, как максимум — новые ступени и вехи в эволюции жанра. Обычно сразу после выхода (а иногда и до него) они приобретают статус «культовых игр» и потом долгие годы живут в народной памяти.

10 (ИДЕАЛ)
Игры, в которых идеально буквально все. Они крайне редки, но все же иногда встречаются в нашей индустрии. История знает всего несколько подобных проектов, и каждый из них — однозначная революция в жанре.

РЕЙТИНГИ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

Откровенно неудачная локализация. Чаще всего такой рейтинг получают локализации, в которых есть серьезные ошибки и недочеты перевода.

Хорошая локализация. Литературный перевод текста, профессиональный кастинг актеров и полное отсутствие любых недочетов.

Великолепная локализация, которая зачастую превосходит по качеству оригинальную игру. Подобные локализации встречаются крайне редко, и каждая из них — настоящий шедевр.

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ
Если после выхода игра полностью оправдывает наши наилучшие возможные ожидания (это относится даже к весьма проходным проектам), она получает 100% «оправданность ожиданий». И наоборот, чем дальше финальная версия игры отстоит от наших самых оптимистичных оценок, тем меньше этот рейтинг.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ
Рассчитывается от даты начала разработки игры до предполагаемой даты ее официального релиза. Если в этой графе стоит что-то около 90%, то проект, возможно, появится в продаже уже в ближайшее время. Очень часто процент готовности определяют и сами разработчики.

НАГРАДЫ «ИГРОМАНИИ»

ВЫБОР РЕДАКЦИИ
Знак качества, обозначающий стопроцентный хит. Покупая игру, награжденную этой медалью, вы никогда не ошибетесь в выборе.

СУПЕР ГРАФИКА
Такую медаль получают только те игры, на которые стоит взглянуть — их графика просто поражает воображение.

НОВОЕ СЛОВО В ЖАНРЕ
Эта медаль указывает на игры, которые в корне меняют наши представления о жанрах или привносят в них свои, уникальные идеи.

RS@IGROMANIA.RU

Линар Феткулов

ЖАНР Шутер

- Издатель: Activision Blizzard
- Разработчик: Treyarch
- Похожесть
  - Серия Call of Duty
  - Серия Medal of Honor
  - Метро 2033
- Мультиплеер
  - Интернет
  - Локальная сеть
- Похожесть
  - PC
  - Xbox 360
  - PS3
- Сайт игры: callofduty.com

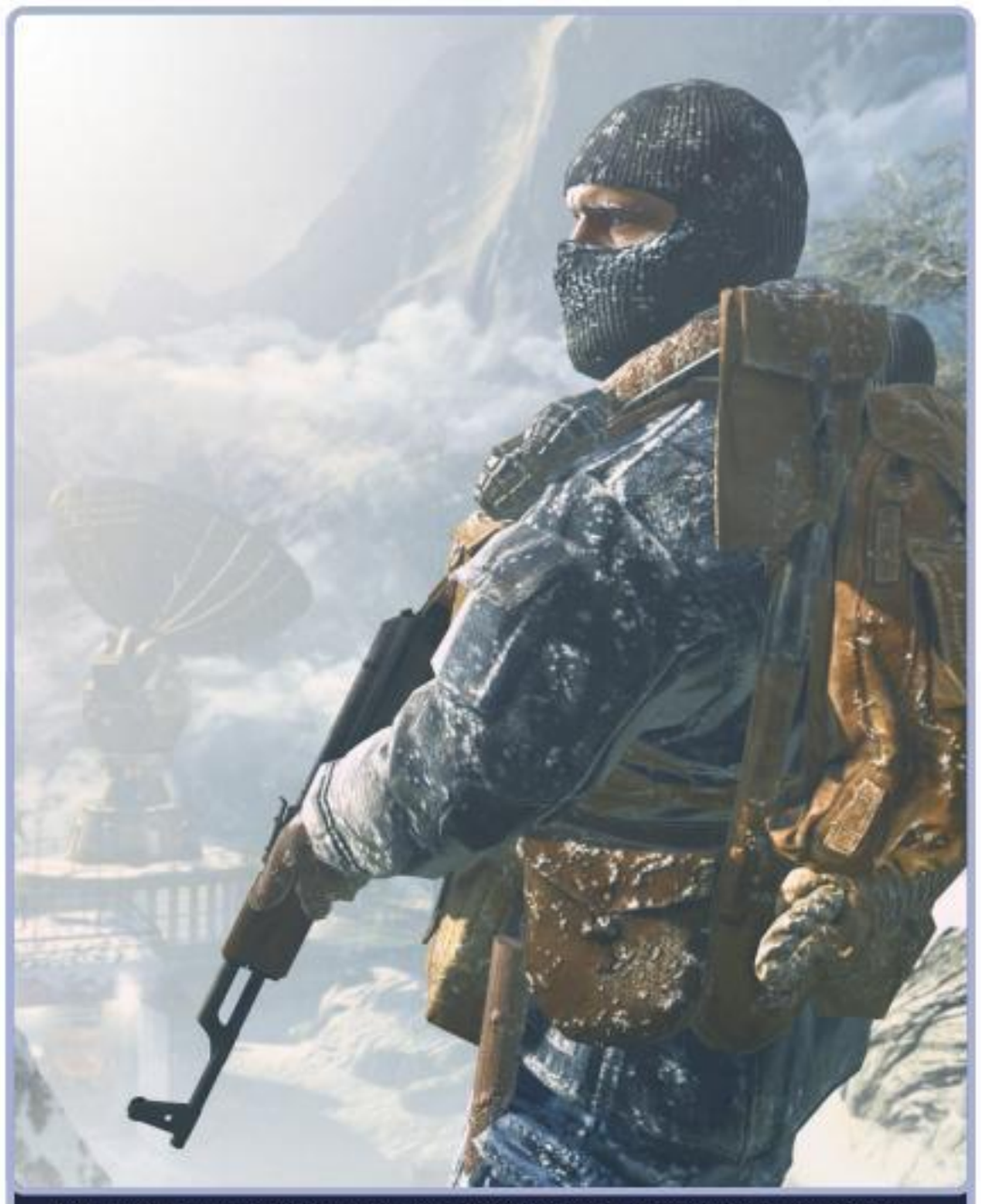
ДАТА ВЫХОДА

9 ноября 2010

CALL OF DUTY

BLACK OPS

Среди разработчиков считается нормальным уходить от ответа на вопросы журналистов, но продюсер **Call of Duty: Black Ops** на выставке **Activision** показал настоящий мастер-класс. С лучезарной улыбкой, смело и радостно он говорил, не уделяя особого внимания тому, о чем его спрашивали. Получалось более чем убедительно, слушать было приятно. Бьемся об заклад — если бы он потом попросил журналистов отослать SMS на короткий номер или просто дать ему денег, все бы счастливо сделали это.



На сегодняшний день главная подробность относительно мультиплеера Black Ops звучит так: будет скин русского спецназовца.

«Что на самом деле случилось в Чернобыле — только не подумайте, что Чернобыль есть в нашей игре, — кто за всем этим стоит?» Новая **Call of Duty**, от «второго состава» Activision, команды **Treyarch**, повествует о событиях времен холодной войны. В центре внимания — тайные операции.

Общую информацию об игре вы можете узнать из прошлого номера «Игромании», а сейчас мы спешим поделиться последними впечатлениями от геймплея. Разработчики пользуются той же формулой, что и **Infinity Ward**, — показывают конфликт с разных точек зрения.

На выставке Treyarch показали лишь один новый уровень — но начался он сногсшибательно. Двое героев высаживаются из десантного вертолета на веревках. В момент, когда спецназовцы находятся на полпути к земле, вертушку сбивают, и она начинает падать, вычерчивая круги в воздухе. Герои в этот момент крутятся на веревках, словно на летящей, сумасшедшей карусели, а потом по очереди, с размаху, влетают в окна горящего здания.

После этого Treyarch включают самый примитивный, первобытный экшен — но делают это так здорово, что даже дремавшие коллеги из Чехии неожиданно проснулись. Этап с говорящим названием «Бойня»... На экране творится какой-то кошмар. Тесное здание. Пожар. Вопят раненые, кто-то горит. Герой же идет сквозь этот ад с дробовиком, заряженным зажигательными патронами, и расстреливает всех на своем пути. Шотган скорее напоминает корабельную пушку из **Serious Sam**, чем, собственно, ружье. Любой, кто попадает на линию огня, вдруг уносится в неизвестном направлении, словно его сбил поезд. С каким звуком стреляет этот монстр — словами не передать.

В роли капитана Прайса — вот этот мужчина по имени Вудс, наш новый старший товарищ.

Про каждую новую Call of Duty уже семь лет принято говорить, что это мы уже видели. Проблема с Black Ops заключается в том, что *это* мы уже видели всего полгода назад. Но это почти ничего не меняет. Тут прямо как с велеречивым продюсером: умом ты понимаешь, что тебе только что запудрили мозги, но опомниться не получается. Это гипноз. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Тайные операции по всему свету, полеты на воздушной технике, жаркие перестрелки. Treyarch вплотную приближаются к Infinity Ward.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 70%

Линар Феткулов
RS@IGROMANIA.RU

TRUE CRIME

ЖАНР Экшен

- Издатель: Activision Blizzard
- Разработчик: United Front Games
- Похожесть:
  - Серия True Crime
  - Серия GTA
  - Серия Saints Row
- Мультиплеер: Отсутствует
- Похожесть:
  - Xbox 360
  - Xbox 360
  - PS3

ДАТА ВЫХОДА: 2010

В Лондоне нам впервые показали геймплей нового **True Crime**. Вялый GTA-клон с плохой родословной на глазах набирает очки.

Прежде всего — тут весьма бодрый мордобой. Главный герой в бою напоминает не то Джеки Чана, не то Стивена Сигала. Он много прыгает, легко перемахивает через невысокие препятствия и от души пинает врагов ногами. Когда противники наступают со всех сторон, приходит время тактических решений и в дело вступают контратаки. Стоит лишь вовремя среагировать на движение врага, и Шен (так зовут главного героя) проведет эффектный прием.

В показанной демоверсии он более чем убедительно ломал врагам кисти и коленные суставы. Отличная анимация, соответствующий звук — как ни странно, True Crime делает весомую заявку на звание лучшей игры про восточные единоборства (имеются в виду именно карате и айкидо, а не кунг-фу из любого японского файтинга). Помимо изящных контратак, герой умело пользуется элементами окружения. В нашей версии, без какой-либо помощи скриптов, Шен разбил одному врагу голову дверцей холодильника, а второго закинул прямо на оголенные провода.

В пылу схватки никто не запрещает вам выхватить нож или — чего уж там — ствол. Система прицеливания та же, что и в **GTA 4**: вы «замыкаетесь» на враге, а потом выбираете, куда именно пустить ему пулю. Тонкость в том, что в True Crime все это действительно *нужно*. Во-первых, враги часто прикрываются живыми щитами — эффективно устранять таких подонков можно, лишь воспользовавшись точным прицеливанием. Во-вторых, вам часто придется оставлять противников в живых.

Все дело в том, что игра жестко завязана на системе морали. Шен работает под прикрытием в группировке якудза. Стоит увлечься — и вот он уже расстреливает копов и ничем не отличается от новых собратьев-бандитов. Чтобы этого не случилось, вы можете щадить полицейских во время перестрелок, не убивая, а лишь раня их. Естественно, на каждое ваше решение игровой мир реагирует соответствующим образом, предусмотрена масса сюжетных развилок.

Вместе с системой морали существует еще одна система — Face, — и вот тут начинается самое интересное. В русском языке заложенная разработчиками игра слов сохраняется превосходно. Итак, ваше лицо. Его можно сохранить. Им же можно ударить в грязь. Поясняем.

Допустим, вы пришли в модный клуб в потертых полицейских брюках и грязной рубашке. Не круто. Потеряли очки крутизны. Ладно, вы поняли ошибку и в следующий раз зашли в то же заведение разодетым от кутюр. Завязалась драка, Шен бросился догонять мерзавца и — в кожаных штанах, напомаженный, в черной рубашке с расстегнутым воротником — вдруг оконфузился. Упал. Снова минус к репутации!

■■■

Такие ситуации в игре встречаются сплошь и рядом (система пеших погонь, кстати, оформлена просто и изящно: как только герой приближается к препятствию, нужно лишь нажать нужную кнопку; не успели — Шен растянулся на полу). Здесь вновь звучат нотки самого первого **True Crime**. Вы можете ходить в караоке-бары, покупать одежду, кататься на яхтах — словом, развлекаться, заодно поправляя репутацию. В моменты, когда True Crime не строит из себя хмурый гонконгский боевик, а позволяет от души веселиться, кажется, что у нее есть все шансы стать отличной игрой. ■

Езда на мотоциклах в игре максимально аркадная. Свалиться практически невозможно.

Действие True Crime разворачивается в Гонконге. Главная задача разработчиков — показать контрастность этого города (рыбацкие деревеньки тут уживаются с гламурными ночными клубами).

БУДЕМ ЖДАТЬ?

«Быть можно дельным человеком и думать о красе ногтей» — сказано практически про True Crime. В этой игре нужно не только гонять по городу и драться с бандитами, но и попадать в ноты на караоке-вечеринках и зажигать в ночных клубах.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 70%

APB

ALL POINTS BULLETIN

СТАНЬ СТИЛЬНЫМ, СИЛЬНЫМ, ИЗВЕСТНЫМ

Представьте себе настоящий живой город в виртуальном пространстве, где на улицах полно автомобилей и тысячи прохожих идут по своим делам.

- Зарабатывай деньги, одежду и машины в процессе игры
- Стань героем боевика с видом от третьего лица
- Ощути разницу в игре за две противоборствующие стороны
- Прими участие в сражениях с адаптируемой сложностью: вы играете против живых соперников, и чем сильнее вы становитесь, тем сложнее вам попадаются противники
- Вы можете выполнять задания своих связных или принять участиев событиях на улицах города
- Заработай известность среди игроков, благодаря своим персонажам, машинам, музыке и рисункам
- Займи первое место среди игроков или Кланов в рейтингах Убийств, Арестов, Выполненных Заданий и других состязаний

Добро пожаловать в следующее поколение виртуальных онлайновых игр. Вам понравится.

В ПРОДАЖЕ С 1 ИЮЛЯ

APB, All Points Bulletin and Realtime Worlds are Trademarks of Realtime Worlds, Inc. © 2010 Realtime Worlds, Inc. All Rights Reserved.
© 2010 Electronic Arts Inc. Название и логотип EA, Realtime Worlds являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Electronic Arts Inc. в США и/или других странах. Все права сохранены. Все названия продуктов, компаний и марок, логотипы и товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев.

РЕКЛАМА

Линар Феткулов
RS@IGROMANIA.RU

GUITAR HERO

WARRIORS OF ROCK

ЖАНР Ритм-игра

- **Издатель**: Activision Blizzard
- **Разработчик**: Neversoft
- **Похожесть**
  - Серия Guitar Hero
  - Серия Rock Band
  - DJ Hero
- **Мультиплеер**
  - Интернет
  - Сплит-скрин
- **Похожесть**
  - Xbox 360
  - PS3
  - Wii
- **Сайт игры**: guitarhero.com

ДАТА ВЫХОДА
2010

Наименее интересные PC-игрокам серии **Guitar** и **DJ Hero** были в центре внимания выставки **Activision**. Подтвердились наши худшие опасения насчет **DJ Hero 2**: нововведений — минимум. Добавился вокал — рядом с диджейским пультом можно поставить микрофон, чтобы диким голосом подпевать любимой песне. Также изменилась механика «миксования» треков — она стала более щадящей, за срывы с дорожек вас теперь наказывают не так строго. Нас же в основном интересовало, когда же, наконец, в игре с названием DJ Hero появится нормальная подборка электронной музыки, а не, простите, замиксованной попсы. Разработчики отделались дежурным ответом, что стараются угодить любителям всех жанров.

А вот **Guitar Hero 6** приятно удивил. Новая часть серии называется **Warriors of Rock**, и главная ее особенность — полноценный сингплеер. Собственно, будет сюжет. Когда-то давно бог рока сражался с омерзительным демоном и в схватке был побежден, обронив магическую гитару. Ваша задача — найти демона, убить и самому стать богом рока, напомнив миру о забытом направлении в музыке.

Перед вами Джонни Напалм — после обряда посвящения в воины рока.

Выбрав одного из доступных персонажей, вы начинаете свое путешествие по миру. Естественно, в этой игре нет ничего, кроме выступлений, геймплей — исключительно «ритмичный». Только оформлено все по-новому. Вы не просто отыгрываете один концерт за другим, а перемещаетесь по глобальной карте, выполняете задания. Знакомые персонажи — например, похожий на солиста Kiss Ларс Умляут или трясущий ирокезом панк Джонни Напалм — предстают в новом обличии. Сперва мы повстречаем их в классическом виде, но вскоре каждый из них пройдет своеобразный обряд инициации. На концерте зал вдруг скроется в зеленом дыму, и герой прямо на сцене переродится из обычного гитариста в воина рока. Джонни Напалм станет точной копией тролля (метателя топоров) из **Warcraft**, а Ларс Умляут превратится в антропоморфного кабана. Соответствующим образом преобразятся и остальные участники рок-группы, и зрители, и вообще все, что есть в игре. Мир Guitar Hero и раньше выглядел весьма оригинально, но теперь это форменная фантасмагория. В отличие от **Brütal Legend**, которую вы наверняка вспомнили, сеттинг оформлен не в средневековом стиле, а скорее напоминает Дикий Запад — пустые улицы, салуны, перекати-поле на дорогах.

■ ■ ■

Разработчики неслучайно делают акцент на персонажах — теперь каждый из них не только оригинально выглядит, но и обладает уникальными способностями. Например, может безнаказанно пропускать ноты в песне или играть любые ноты, не обращая внимания на дорожки. После финальной битвы, когда герой станет хозяином божественной гитары, вы получите доступ абсолютно ко всем возможностям, чтобы использовать их для повторного прохождения.

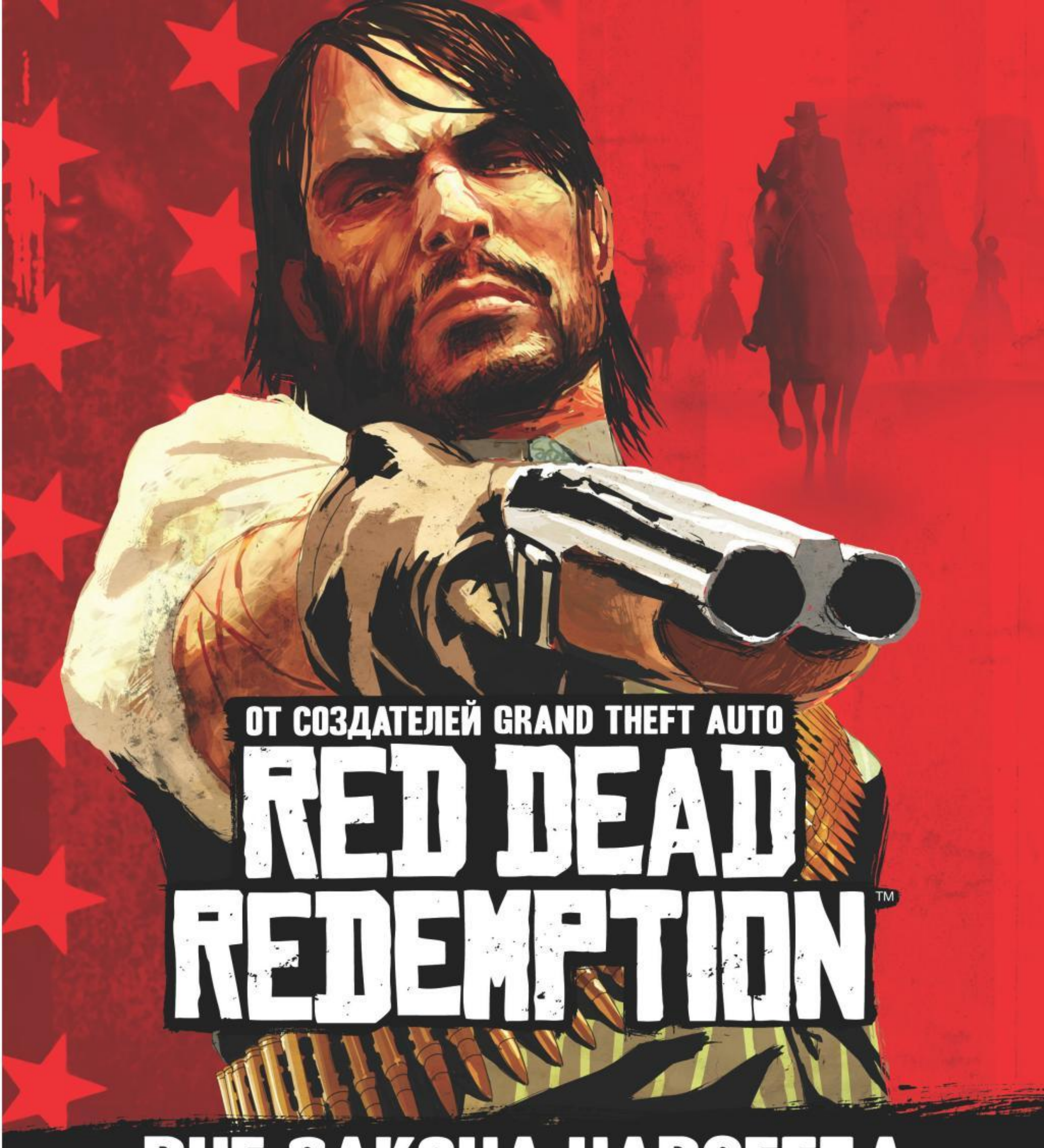
Волшебная гитара существует не только в мире игры — это еще и коллекционный предмет. С виду она похожа на секиру — корпус декорирован двумя «лезвиями». Если считаете себя фанатом серии, вы просто обязаны купить себе эту безделушку. ■

Мы получили официальное подтверждение, что в игре будет одна из песен группы Deathklok из мультсериала «Металапокалипсис».

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Очередной Guitar Hero — с сюжетной кампанией и гитарой в форме обоюдоострого топора.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 70%



©2005 - 2010 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, the R* logo, Red Dead Redemption and all related marks and logos are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. " ", "PlayStation", "PS3" and " " are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved.

RS@IGROMANIA.RU

Жанр
Экшен

Издатель
Activision Blizzard

Разработчик
LucasArts

Похожесть
Star Wars: The Force Unleashed
Серия God of War
Серия Devil May Cry

Сайт игры
unleashed2010.com

Платформы
PC, Xbox 360, PS3

Дата выхода
Осень 2010

STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED 2

Денис Мурин
Линар Феткулов

В последние годы **LucasArts** занимаются какими-то непонятными вещами. То спонсируют странные эксперименты вроде пресного **Fracture**. То прерывают разработку **Indiana Jones and the Staff of Kings**. То пачками выпускают попросту позорные игры по сериалу The Clone Wars. Из-за этой новой генеральной линии вселенная «Звездных войн» постепенно теряет свое очарование.

Именно поэтому неровный, морально устаревший в плане геймдизайна симулятор джедая **The Force Unleashed** стал для поклонников сериала «Новой надеждой». Как-никак, это были настоящие «Звездные войны» — с Force Choke, битвами на световых мечах и трагичным финалом.

Что ж, ошибки первой части учтены, и теперь «Империя наносит ответный удар». Чтобы поделиться с вами первыми подробностями, мы отправились в Лондон на так называемую Pre-E3 выставку Activision Blizzard, где Force Unleashed 2 стала главным открытием мероприятия.

Темная сторона

Первое, что замечаешь при знакомстве с **The Force Unleashed 2**, — это атмосфера. Совершенно нуарный дождь, хлещущий по холодным металлическим платформам Камино, жестокость, грязь и насилие рядом с неоновыми казино Кайто Неймодии слабо вяжутся с тем, что мы привыкли видеть в «Звездных войнах» в последнее время. Игра начинается на Камино — эту планету мы видели в «Атаке клонов», где Республика тайно выращивала свою армию. В одной из секретных лабораторий Дарт Вейдер занима-

На скриншотах Марек дерется лишь синими мечами. В игре вы сможете задавать цвета произвольно.

Force Fury — новый режим, во много раз усиливающий атаки героя.

ется жуткими экспериментами. Именно там мы впервые видим Галена Марека (он же Дарт Старкиллер) — в цепях.

Те, кто прошел первую часть до конца, знают — в финале Марек геройски погиб. По признанию разработчиков, они до сих пор не могут поверить, что LucasArts утвердили столь мрачное окончание… и в новой игре собираются воплотить еще более провокационную историю! Итак, в самом начале игры Вейдер сообщает скованному герою, что он клон, а настоящий Марек давно мертв. После этого откровенного диалога герою при неизвестных обстоятельствах удается бежать; в расстроенных чувствах он прыгает в первый попавшийся шлюз.

Рады сообщить, что PC-версия выйдет одновременно с консольной и разрубить этого штурмовика мы сможем не позже владельцев Xbox 360 и PS3.

Я вас любил…

Конечно, кончать жизнь самоубийством Марек не собирается: полет с башни — это всего лишь вступительная интерактивная кат-сцена, в которой надо уклоняться и уничтожать стоящие на пути объекты. Заканчивается же вводная миссия самым нахальным образом, который LucasArts смогли придумать: Марек угоняет TIE-fighter Вейдера и улетает на нем искать капитана Джуно Эклипс, к которой он совершенно явно неровно дышит.

LucasArts всеми силами пытаются показать, насколько изменился главный герой и его видение окружающего мира. Он уже не горит желанием быть на побегушках у Вейдера или повстанцев. Марек спокойными и размеренными шагами идет навстречу своей любимой, привычно уничтожая все на своем пути.

На смену выбору хозяев, которым герой вынужден служить, приходит внутренний конфликт героя. В своих скитаниях Марек встречает старого знакомого Коту, который заставляет его усомниться в словах Вейдера. Кота напоминает, что джедая клонировать невозможно, а все предыдущие особи со временем сошли с ума.

Солгал ли ему Вейдер? Врет ли Кота, стремясь использовать в своих интересах? В поисках ответов на эти вопросы Гален полетит на Дагобу, чтобы встретиться с Йодой, и посетит там знаменитую пещеру, где Люк Скайуокер пять лет спустя увидит себя в образе Вейдера. Особой остроты странствиям добавят видения, терзающие героя на всем его пути. Должно быть, они вызваны тяжкой травмой, полученной в решающей битве первой части… либо являются последствием клонирования, и репликант Марек сходит с ума!

Молнии, Force Push и прочие джедайские радости будут доступны игрокам с самого начала TFU2.

Двойной угар

В каждом интервью разработчики из LucasArts подчеркивают, что TFU2 — это прежде всего гигантская работа над ошибками первой части. А их, строго говоря, было немало. Это и не самый удачный геймдизайн (вот уровень, вот противники — развлекайтесь!), и несбалансированность, и хваленая физика, не используемая нигде, кроме самого первого уровня.

Теперь игра более линейна и четче отлажена. Общая структура та же: TFU2 — слэшер. Если Марек на манер миксера *не* измельчает дроидов, он решает пазлы типа «а куда бы еще воткнуть меч» и при помощи телекинеза собирает мосты над пропастями. Битв с боссами станет меньше, но они будут сложнее, дольше и зрелищнее (бесстыдно гигантский монстр Гораг — живое тому подтверждение).

Ну а главное нововведение красуется прямо в логотипе игры. Игра под номером два — столько же световых мечей Марек держит в руках. Как именно изменится боевая система, разработчики пока хранят в тайне — наверняка она будет заточена под бои с несколькими врагами, добавится долгожданный combo-breaker, позволяющий останавливать комбо на середине (если вы вдруг заметите, что избиваемый противник как-то неестественно обмяк). Но все это не так уж важно, потому что выглядят бои просто сногсшибательно.

Фетишистское наслаждение световыми мечами достигает апогея. Марек пижонски держит оба «лайтсэбера» обратным хватом — скрещиваясь за его спиной, мечи как бы вписывают героя в светящийся треугольник. Когда же герой начинает махать двумя мечами сразу, в кадре происходит форменная художественная гимнастика, упражнения с лентой. Сияющие «лезвия» вычерчивают в воздухе замысловатые узоры — попав в их завитки, враги разваливаются на части. Не стоит забывать, что каждому мечу можно выбирать персональный цвет. По идее, колор указывает на какую-то уникальную возможность, но — будем откровенны — кого волнуют какие-то возможности, когда можно махать одновременно синим мечом и зеленым!

Это ужас, что творится

В паре с искусным фехтованием прекрасно смотрится новое применение Силы, покорившее нас на лондонском мероприятии **Activision**. Поскольку Марек в конце первой части стал джедаем, теперь он имеет доступ к классической джедайской способности — Mind Trick. Помните знаменитую сцену в

Разработчики планируют добавить в игру несколько совершенно аркадных эпизодов, где Мареку придется лишь убегать от надвигающейся опасности.

Мучить молниями штурмовика совершенно необязательно. Можно просто заставить его убиться головой об стену.

Интересно, пробовал ли Марек почесать световым мечом спину?

«Новой надежде», где Оби-Ван Кеноби мановением руки убедил патруль пропустить героев? Гален Марек такими мелочами не занимается. Если уж он взмахнет рукой, то на его сторону встанут целые отряды пехоты противника. А если воевать будет не с кем, они от огорчения покончат жизнь самоубийством. В билде, показанном нам, имперские штурмовики с разбегу, чуть ли не повизгивая от счастья, рыбкой сигали в пропасть. Массово. Самозабвенно. Практически помахав на прощанье ручкой. В случае, когда ни одной приличной пропасти рядом нет, стормтруперы не теряются, отыскивают красные бочки, почти садятся на них и счастливо подрываются. Что же будет, когда одурманенный враг останется один? Возможно, он с разбегу ударится головой о стенку, мы не исключаем и такой вариант.

Чем сильнее прокачан Mind Trick, тем разрушительнее его последствия. На первой стадии вы можете сбить с панталыку лишь одного бойца. Более мощные формы телепатии позволят обращать на свою сторону целые армии врагов. Разработчики привели следующий пример. При столкновении с двумя отрядами штурмовиков Марек одурманил один отряд, а потом просто отошел в сторону — бойцы превосходно разобрались друг с другом без его помощи. Наконец, на предельной стадии психическая атака будет в прямом смысле взрывать мозг вашим врагам. Сперва стормтрупер станет судорожно сжимать виски, пытаясь справиться с наливающейся Силой, а потом голова несчастного взорвется, нанеся серьезный урон всем стоящим неподалеку.

Не держи в себе

Не всем сотрудникам редакции новые умения Марека пришлись по душе — дескать, и без того испохабленный сеттинг и вовсе превращается в комедию. Только в данном случае гипербола более чем уместна. Еще младенцем герой мог вырывать меч из рук Дарта Вейдера. Теперь же он настоящий мастер темной стороны, и разработчики не собираются искусственно ослаблять его.

С самого начала игры он полон сил — вернее, Силы. Это такой накачанный скипидаром жук-бомбардир, разносящий муравейник в щепки. Сила бьет через край. В колоссальном Force Push уносится в бездну сразу десяток штурмовиков, другой отряд в едином порыве сигает в пропасть по собственному желанию, а самые стойкие бросаются на Старкиллера и попадают в сияющую мясорубку световых мечей. В этой безумной дискотеке фразы калибра «Я твой отец» воспринимаются тяжеловато, но у нас тут вообще-то темный джедай, в буквальном смысле сорвавшийся с цепи, так что извините.

■■■

Если оригинальную TFU ждали как продолжателя великой серии **Jedi Knight** (см. статью на соседней странице), то вторая часть — это наша последняя надежда на избавление от пластиковой Асоки Тано и на первую игру по «Звездным войнам» с действительно сильным сюжетом со времен Knights of the Old Republic 2. А заодно — возможность разрушить пару-тройку планет, побить гигантского ранкора на стероидах, посмотреть на душевные терзания одного из сильнейших джедаев в истории и, возможно, набить морду магистру Йоде. ■

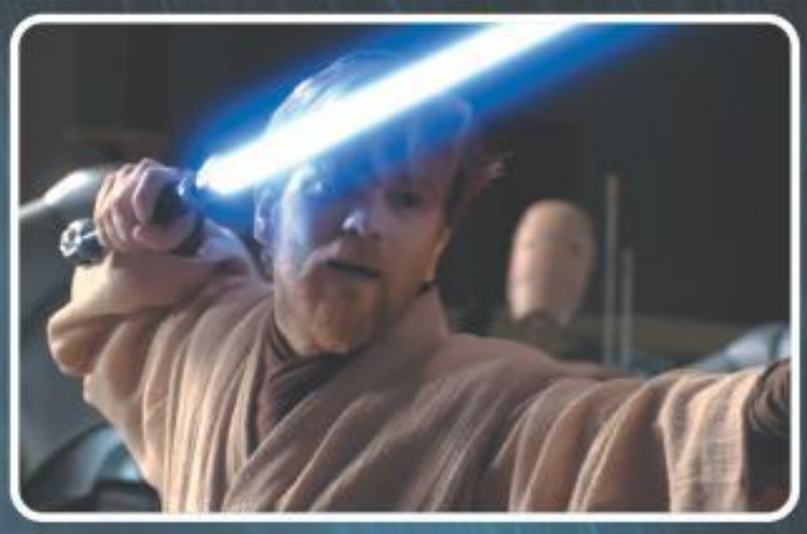
Будем ждать?

Потенциально — одна из лучших игр во вселенной «Звездных войн». Но даже если не срастется, взрывать головы имперским штурмовикам и громить казино — это всегда весело.

Процент готовности: **50%**

КЕНДО
Искусство владения мечом

Во вселенной «Звездных войн» существует семь канонических стилей фехтования и несколько нетрадиционных. Ниже описаны те, которые практикует главный герой игры.



Соресу

Соресу (также известен как форма 3) — стиль фехтования, основанный на резких и точных защитных движениях. В отличие от большинства стилей, основная тактика адепта соресу заключается в терпеливом блокировании или отведении ударов до тех пор, пока противник не совершит ошибку, дав возможность нанести фатальный удар. Пример — финал Третьего эпизода, бой Энакина с Оби-Ваном (Оби-Ван считался одним из величайших мастеров соресу).

В TFU Марек использовал соресу для дополнительной защиты — например, от шквального бластерного огня.

Шиен и джем со

Этот стиль был создан джедаями, практиковавшими соресу, но считавшими, что форма 3 слишком занижает атакующий потенциал, делая поединки слишком растянутыми. Стиль делится на два варианта — собственно шиен и джем со. Шиен направлен в первую очередь на бой с многочисленными противниками и на отражение бластерного огня. Характерная боевая стойка: меч отведен за спину, рукоять сжата обеими руками, опорная нога отведена назад. Джем со представляет собой более агрессивную форму, более подходящую для дуэлей с одним противником.

Гален Марек использует шиен как основную форму боя. При этом он владеет редчайшим вариантом этой техники — шиеном ситхов.

Джар'кай

Джар'кай не является одной из семи основных форм, но он тем не менее пользовался популярностью многие тысячелетия (см. KotOR и Jedi Academy). Типичная техника джар'кай предусматривает использование одного меча для защиты, а второго — для нападения. Несмотря на это, джар'кай известен своей гибкостью. При должном желании его можно с легкостью перестроить под любой другой стиль, как, например, делала ситх-ассасин Асажж Вентресс во время клонических войн, переделав технику джар'кай под форму 2 макаши, которой ее обучил граф Дуку.

Гален Марек будет использовать эту технику в The Force Unleashed 2.

Атару

Атару (форма 4) как стиль фехтования практически не используется ни в играх, ни в фильмах (кроме Первого эпизода и боев с участием магистра Йоды), но элементы есть совершенно во всех играх, в которых можно управлять джедаями. Основой стиля является использование Силы для ускорения и усиления движений джедая, в том числе — для совершения прыжков на гигантские расстояния. Атару считается самым агрессивным из семи канонических стилей, но при этом требует высокой концентрации и связи с Силой, а также — много свободного пространства. Именно из-за неудобного окружения погиб один из самых известных мастеров атару — Квай-Гон Джин.

В TFU атару используется исключительно для придания Мареку маневренности и скорости — Force Jump и Force Dash относятся к проявлением именно этого стиля.

SPIDER-MAN
SHATTERED DIMENSIONS

Жанр
Экшен

Издатель
Activision

Разработчик
Beenox

Похожесть
Ultimate Spider-Man
Batman: Arkham Asylum
Spider-Man: Web of Shadows

Мультиплеер
Без подробностей

Платформы
PC, Xbox 360, PS3

Сайт игры
spidermandimensions.marvel.com

Дата выхода
2010

Денис Мурин

В начале этого года генеральный директор **Activision Blizzard** Роберт Котик заявил, что все предыдущие игры по франчайзу Spider-Man были не самого лучшего качества. Иными словами — пообещал, что «Activision больше так не будет». Оно и понятно: после ухода из «дойной коровы» **Infinity Ward** всего ключевого персонала и общего падения интереса к сериальным играм компании Activision находится в том же положении, что и **Electronic Arts** несколько лет назад. Хозяину **Call of Duty** нужна «свежая кровь».

Стая пауков

Питер Паркер (также известный как Человек-паук), должно быть, самый популярный среди школьников герой. Гик-отличник и неудачник, которого случайно укусил радиоактивный паук, становится супергероем, многократно спасает родной город, обретает успех у девушек и может наконец-то дать сдачи любому обидчику. Чем не ролевая модель?

Только за последние годы он успел побывать в команде «Мстителей» на пару с Железным человеком и Капитаном Америкой, стать зомби и скушать Серебряного Серфера, сняться на главной роли в трех одноименных фильмах и приблизительно 15 млрд раз пролететь над Нью-Йорком в играх (подробнее об играх смотрите врезку). Справедливо посчитав, что сам по себе Человек-паук мог слегка поднадоесть, в Activision решили сделать игру... про четверых пауков!

Неизвестный злодей пытается выкрасть из Нью-Йоркского музея таинственную Плиту Порядка и Хаоса. Наш герой бросается остановить негодяя; в схватке с ним плита раскалывается, и четыре ее осколка попадают в разные измерения. Доставать их оттуда придется местным Питерам Паркерам. Итак, в **Spider-Man: Shattered Dimensions** будет аж целых четыре совершенно разных сюжетных кампании — с разными Пауками, своим визуальным стилем и даже геймплеем.

Паучья энциклопедия

Beenox утверждает, что предыдущие игры про Спайдермена им нравятся (мы тем временем даже не знаем, радоваться нам или пугаться). Но, как и в случае с **Rocksteady Studios** и их **Batman: Arkham Asylum**, Beenox берет аутентичностью и вниманием к деталям. Каждого Паука будет озвучивать свой актер (причем все они, по заверениям разработчиков, эту роль уже исполняли).

Особое место в сюжете займут взаимоотношения Человека-паука и его врагов. По словам разработчиков, они готовят настолько фактурный сеттинг, что после знакомства с ним игроки будут разбираться в мифологии Spider-Man не хуже, цитируем, «самого прожженного гика».

Первая из известных вселенных — Amazing Spider-Man — это мир классического, хорошо всем известного прыгуна в красно-синем трико. В нем все привычно: полеты на паутине, гимнастичес-

Несмотря на то, что нуаровый Человек-паук исповедует стелс-подход, обрадовать врага крепким хуком справа он все равно может.

Зачем футуристического вида спецназ хочет уничтожить вселенную, естественно, не уточняется.

Третий мир называется 2099, и Человек-паук может там летать.

Милая деталь: во время takedown'ов Человек-паук обязательно заматывает врага в кокон.

Да, именно ЭТО разработчики имеют в виду под безобидным выражением «web mace».

кие упражнения, щадящая ирония в словесных перепалках с врагами. Вместо каменных джунглей, правда, наш герой летает по джунглям настоящим — к счастью, не на лиане.

В паутине

Паутина — это основной инструмент Удивительного Человека-паука. Помимо ожидаемых применений, вроде полетов от здания к зданию и гигантских прыжков через всю карту, Удивительный Спайди сможет придавать паутине форму оружия (паутинные молоты и дубины уже анонсированы), хватать с ее помощью противников и притягивать себя к ним, наподобие Glide-атаки Бэтмена, захватывать нитями окружающие предметы и даже поднимать с земли булыжники и бросать их во врагов.

Главные отличительные черты Человека-паука — его потрясающая ловкость и скорость. Разработчики, понимая это, ввели в игру «моменты от первого лица». Beenox хотят, чтобы вы ассоциировали себя с героем, а не просто смотрели на него со стороны. Так, во время quick-time events и сюжетных роликов вы посмотрите на мир через маску героя и, наконец, узнаете, как же он видит сквозь белую ткань, закрывающую глаза.

Если с Amazing-частью игры все понятно, то вторая объявленная ипостась героя куда интереснее. Нуар-версия Паука действительно оправдывает свое название. Мрачный, черно-белый Нью-Йорк эпохи Великой депрессии, гангстеры-мегаломаньяки решают любые вопросы длинной очередью из «томми-гана», да и Спайди не узнать — он в черной кожанке и маске со стеклянными окулярами! Геймплей за нуарного Человека-паука больше всего похож на серию **Chronicles of Riddick** или упомянутый Arkham Asylum. Пользуясь «паучьим чутьем», Питер Паркер выслеживает врагов (может видеть их сквозь стены), тихо и незаметно их вырубает, а потом старательно приклеивает оглушенных злодеев паутиной к полу. Впервые мы увидим самое злобное применение паутины — герой использует ее как удавку!

В отличие от других Spider-Man-игр, в Shattered Dimensions не будет открытого мира. Человек-паук всегда будет двигаться к одной, четко заданной цели, не отвлекаясь на оптовые спасения бабушек и снятие кошек с деревьев, равно как и на романтические приключения. Разработчики настаивают на том, что в этот раз Человек-паук все-таки вселенную спасает (а точнее, сразу четыре), Мери Джейн может и подождать.

■■■

Роберт Котик, кажется, держит свое слово. Разработчики из Beenox, которые всю жизнь занимались портами чужих игр на PC и «Маки», всеми силами стараются не упустить из рук свой пропуск в высшую лигу. Они могут сколько угодно говорить, что предыдущие игры про Человека-паука им нравятся, но в их собственной Shattered Dimensions есть та маленькая, но очень существенная деталь, которой так не хватало игровому Пауку, — разнообразие. Признайтесь, вы ждали клона Arkham Asylum? Вместо этого Beenox готовят сразу четверых пауков, один из которых обитает в джунглях, а другой носит кожаную куртку и дерется с гангстерами на кулаках. Удастся ли им вчетвером затмить Бэтмена — узнаем уже в этом году. ■

Будем ждать?

Тотальная перезагрузка игрового Человека-паука: сразу четыре Спайди в разных мирах и с разным геймплеем.

Процент готовности: 70%

Три грани нуара

Самые «темные» комиксы Marvel

Термин «фильм нуар» был введен французскими критиками в 1946 году для обозначения стиля, ставшего популярным в американском кино в середине 40-х годов. Для него характерны криминальный сюжет, мрачная атмосфера циничного фатализма и пессимизма и значительная степень женоненавистничества. В 2009 году Marvel начала выпускать серию комиксов Marvel Noir с явной оглядкой на творчество Фрэнка Миллера.

Spider-Man Noir

Мрачная, темная история Человека-паука настолько сильно отличается от оригинальных комиксов, что ее просто невозможно не выделить. Несмотря на то, что все основные элементы оригинального комикса на месте — паучьи способности, Osborn Corp., Зеленый Гоблин, тетя Мэй и Мери Джейн Уотсон, — в серии Spider-Man Noir совершенно нет канонической яркости, сочности красок и общего жизнелюбия. Вместо этого нам показывают самые темные уголки Нью-Йорка времен Великой депрессии. Доктор Октавиус на деньги фашистов ставит незаконные эксперименты над неграми, Осборн держит под колпаком весь город, угрожает редактору Daily Bugle и лично расправляется с провинившимися. Даже сам Человек-паук в перерывах между прикрытием публичных домов и налетами на наркоторговцев проводит время в компании женщин легкого поведения, а «хорошую девочку» Мери Джейн он и вовсе игнорирует.

X-men Noir

В начале двадцатого века психиатр Чарльз Ксавьер открывает школу для детей с психопатическими расстройствами личности. Он учит их жить в обществе, где каждый пытается отхватить свой кусок и попутно перегрызть ближнему горло. В какой-то мере серия X-men Noir — это мрачная, злая версия фильмов про «друзей Оушена», однако она совершенно не о преступлениях, и даже не о людях, их совершивших. Marvel в кои-то веки берут на заметку опыт DC Comics и выдают на-гора моральные дилеммы, достойные Брюса Уэйна. Кем же была Джин Грей? Зачем она совершала эти преступления? Где грань между законом и справедливостью и что вообще справедливо в этом мире? X-men Noir — очень злое произведение: сценаристы, не секунды не раздумывая, убивают ключевых персонажей, заставляя оставшихся каждый раз опускаться все ниже и ниже в этом грязном и темном Нью-Йорке конца 30-х годов.

Wolverine Noir

Росомаха — персонаж, достойный уважения даже в его привычном комиксовом сине-желтом трико. Человек, который обречен жить вечно, наблюдая, как его любимые один за другим умирают. Как и X-men Noir, Wolverine стилистически очень схожа с комиксными вставками из Max Payne: рисунки напоминают слегка обработанные в фотошопе фотографии, а персонажи обязательно кричат друг на друга с самыми кривыми минами... Частный детектив Джим Логан медленно, в четырех томах рассказывает свою незамысловатую историю — как он любил, был обманут, как хорошие люди умирали из-за его глупых ошибок, оставляя его наедине с бутылкой виски и бесконечным чувством вины.

Паучьи игры

Шесть самых значимых игр про Питера Паркера за всю историю игростроя

Questprobe#2 Spider-Man

(1978)
Платформы: Commodore 64, Commodore 16, Atari 8-bit, ZX Spectrum, PC, Amstrad CPC, Apple II)

Первая игра про Человека-паука была не экшеном, не платформером и даже не RPG. Она была... текстовым квестом. Всего вышло три части этой игры (разработаны они были, кстати, всего одним человеком — Скотом Адамсом): про Халка, Человека-паука и Человека-факела. Четвертая часть игры должна была быть про Людей X, но издатель ее в итоге забраковал.

The Amazing Spider-Man

(1990)
Платформа: Game Boy

Первый платформер про Человека-паука рассказывал самую банальную историю, какую можно было придумать: страшные враги Паука узнали его личность и похитили его жену Мери Джейн. Несмотря на довольно простой геймплей (идем слева направо, бьем врагов, в конце уровня — босс), для 1990 года игра была очень неплоха, да и поклонникам франчайза выбирать было не из чего.

Marvel vs. Capcom: Clash of Super Heroes

(1998)
Платформы: аркадные автоматы, Dreamcast, PlayStation

Первая игра в знаменитой линейке капкомовских файтингов вышла аж двенадцать лет назад. Эту игру покупали лишь для того, чтобы стравить Человека-паука с Веномом не на крыше небоскреба, а в ринге. Позже выяснялось, что держится она не только на громких именах бойцов. Сам по себе Marvel vs. Capcom: Clash of Super Heroes оказался вполне состоятельным файтингом. Спустя три года вышел сиквел, прямо сейчас Capcom заняты разработкой третьей части.

Spider-Man 2

(2004)
Платформы: GC, PC, PS2, Xbox

Версия для PS2 просто захватывала дух и не отпускала до самых титров. В ней можно было залезть на Empire State Building, а потом прыгнуть с него, зацепиться паутиной за пролетающий мимо вертолет, а через минуту остановить ограбление банка и вернуть ребенку улетевший воздушный шарик. Оглядываясь назад, даже начинаешь жалеть, что Treyarch ныне занимается всякими Call of Duty, а не мужчиной в красно-синем трико.

Ultimate Spider-Man

(2005)
Платформы: GameCube, PlayStation 2, Windows, Xbox, Game Boy Advance, Nintendo DS

Не привязанная к выходу орденоносных экранизаций, Ultimate Spider-Man брала за основу только комиксы. Заглавный герой скромно уступил место куда более харизматичному злодею Веному. Играть можно было и за Спайди, но куда задорнее оказались уровни, посвященные его антиподу. Громадный монстр совершал огромные прыжки через весь город, ломал асфальт под ногами, ну и, конечно, ассимилировал (читай — ел) людей — за четыре года до выхода Prototype.

Spider-Man: Web of Shadows

(2008)
Платформы: Wii, PS3, Xbox 360, PC, PS2, PSP

Среди «паучьих фанатов» Web of Shadows носит гордое имя «лучший ЧП на current-gen». К сожалению, «лучший» — это потому, что остальные хуже, а не WoS хороший. Серые картонные коробки домов, символизирующие Нью-Йорк, легкая кроссовер-приправа вроде встречи с Росомахой, да и ненужная возможность отыгрывать «доброго» и «злого» паука — вот и все, что есть в этой игре. Единственный интересный момент — великолепная постановка акробатики Паука: если очень хочется поиграть Человеком-пауком, то на WoS стоит обратить внимание.

RS@ИГРОМАНИЯ.RU

Жанр
Ролевая игра

Издатель
Не объявлен

Разработчик
Iron Tower Studio

Похожесть
Fallout 1-2
Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura

Мультиплеер
Отсутствует

Платформа
PC

Сайт игры
irontowerstudio.com

Дата выхода
Не объявлена

Кирилл Волошин

THE AGE OF DECADENCE

Действие ролевой игры **Age of Decadence** разворачивается в постапокалиптическом сеттинге, только вместо радиации и дробовиков тут — магия и мечи. Этот типичный средневековый мир пару столетий назад пережил катастрофу, в результате которой пала огромная империя. После этого началась анархия, хаос и междоусобица. Некогда единое государство распалось на разрозненные провинции и независимые города, которые контролируют три конкурирующие фракции — благородные дома Aurelian, Daratan и Crassus. Кроме них еще есть четыре профессиональных гильдии: воры, ассасины, торговцы и имперские охранники, сформированные из остатков бывшей императорской гвардии.

Долгая дорога к храму

Все семь группировок находятся в сложных отношениях, у каждой — глобальные цели и текущие задачи. «Например, имперские охранники хотят восстановить империю и возвратить старые добрые времена. Дом Aurelian активно выступает против. Торговая гильдия использует этот конфликт, чтобы ослабить обе фракции и, соответственно, увеличить собственное влияние. Ассасины пытаются остаться независимой силой, но так или иначе постоянно вовлекаются в конфликт», — рассказывает нам Винс Веллер, глава разработки.

В игре нет динамичной смены времени суток, но многие события и квесты происходят только ночью.

В бою можно использовать различные спецатаки (например, «пронзающий удар» или «волну»), а также всякие алхимические гадости: кислотные фляги, яд, жидкий огонь, бомбы дымного пороха и даже нейростимуляторы.

Крафтинг и алхимия насчитывают более двадцати различных рецептов и техник, позволяющих варить зелья, изготавливать предметы, улучшать их, балансировать, переплавлять в слитки и даже обрабатывать ядом.

Чтобы нанести удар по противнику, к нему надо подобраться как можно ближе.

Все это осложняется типичными социальными болячками смутного времени: прогресс общества остановлен, всюду расцветает невежество и фанатизм. Единственный выход многие видят в обращении к истории и знаниям прошлого. По словам Веллера, центральный сюжет как раз закручен вокруг исследования событий давно минувших дней и контактов с наследием старой эпохи. Естественно, когда появляется герой с картой, ведущей к забытому могущественному храму, его тут же затягивает в разборки между группировками. Поэтому, помимо выполнения сюжетного квеста, вам неизбежно придется участвовать в сложных политических играх. Помочь имперским охранникам восстановить великое государство или, наоборот, выступить на стороне дома Aurelian, чтобы подчинить «сталинистов»? А может, способствовать созданию совершенно нового религиозного культа?

«Мы формируем пути, устанавливаем причины. Все остальное — на ваше усмотрение. Вы выбираете свою дорогу, вы решаете, что делать, как и почему, с кем дружить, а с кем враждовать. Здесь нет никакого злого финального босса, убийство которого спасет мир, но есть множество людей, которые с удовольствием занесут вас в список своих личных врагов», — говорит Винс Веллер.

Практически каждый встреченный NPC так или иначе относится к какой-нибудь фракции: он входит в нее, находится под ее защитой или влиянием. Соответственно, каждое наше взаимодействие с ним тут же эхом отзовется и на отношениях с сильными мира сего. Даже банальное желание украсть что-нибудь в захолустной таверне может кардинально изменить вашу жизнь. Если кража удалась, то на выходе вас встретит местный главарь гильдии воров, похвалит и предложит работать на него. Если откажетесь или попросите дать время подумать, он потребует отдать половину награбленного и только после этого выпустит вас.

Убить, украсть, убедить?

Age of Decadence ставит на нелинейность и позволяет практически любую задачу, любой, даже необязательный квест решать разными путями. «Например, если вы присоединились к гильдии воров и пытаетесь найти новые каналы контрабанды, то у вас будет сразу пять вариантов: буквально найти новый путь из города, подкупить охранников, получить специальное разрешение (или сделать хорошую подделку) на вывоз товаров или заключить сделку с капитаном охранников. А у того свои проблемы», — рассказывает Винс.

В итоге игру можно закончить семью (!) разными способами. Такой уровень нелинейности обеспечивается ролевой системой, которая уже на стадии выбора класса формирует кардинально разные стили прохождения. Убийца, наемник, рыцарь, хранитель знаний, вор, торговец, мошенник — семь классов не только по-разному сражаются и развиваются, но и по-разному решают проблемы. Например, в одной и той же скользкой ситуации вору проще положиться на ловкость рук, а мошеннику — на личное обаяние.

В ролевой системе помимо традиционных параметров (сила, ловкость, выносливость), боевых приемов (уклонение, блок щитом, критический удар) и оружейной специализации присутствуют также разговорные и социальные умения. Отдельным пунктом идет харизма. Способностью убеждать сегодня мало кого удивишь, но в Age of Decadence есть и более интересные вещи. Например, навык защиты от убеждения (Streetwise) позволяет вовремя почувствовать, что собеседник пытается вас надуть. А еще, как и в **Drakensang: The Dark Eye**, важную роль играет этикет — искусство понимания и применения различных кодексов поведения.

Как подкупить лорда, не оскорбляя его напрямую, но подразумевая, что его доброжелательность продается? Прокачивайте этикет. Развитая маскировка поможет выдавать себя за самых разных персонажей — например, за благородного рыцаря, с которого никто не посмеет брать плату за визит к местному вельможе. Наконец, навык знания наделяет полезными сведениями — скажем, о значении татуировок, что может очень пригодиться в каком-нибудь важном разговоре.

Умение решать задачи силой слова и ума, а не оружия может избавить вас от тяжелых моральных дилемм. Так, работая на имперских охранников, игроку придется отыскать агента противоборствующей фракции в толпе гражданских. Если у него хорошо развиты разговорные навыки, то он сможет вычислить агента, в противном случае останется один выход: безжалостно убить всех до одного, включая женщин и стариков. Ну, или отказаться от выполнения задания и кубарем вылететь из фракции.

Вы можете прославиться, став человеком, который всегда держит свое слово, такому легче убеждать людей в личной беседе. А можете умертвить кучу народа и прослыть грозным убийцей. И эта слава однажды спасет вам жизнь: на человека, за которым тянется шлейф из трупов, глава гильдии воров побоится спустить своих убийц.

Кроме нелинейности и политических игр, Age of Decadence обещает еще массу приятных вещей: будет разветвленная система крафтинга, алхимия, возможность крутить романы с дамами. И, конечно, классические пошаговые бои в стиле Fallout: мы ходим по очереди, тратим очки действия, а успех в схватке зависит от прокаченности навыков и качества экипировки.

■■■

Естественно, после всего вышесказанного прежде всего хочется спросить: «Когда же?» Авторы не дают четкого ответа, но уверяют, что весь контент уже готов, сейчас идет полировка баланса, отлаживается движок. Кроме того, известно, что сразу три издателя проявили интерес к проекту, причем один из них — российский. Так что будем надеяться, что Age of Decadence выйдет как минимум в России, где к хардкорным компьютерным RPG по-прежнему относятся с уважением. ■

Будем ждать?

Fallout с ассасинами и рыцарями. Вместо плазменных ружей и автоматов — мечи и кинжалы.

Процент готовности: 70%

RS@IGROMANIA.RU

MYTHEON

Жанр
MMORPG с камнями

Издатель
True Games

Разработчик
Petroglyph Games

Бизнес-модель
Free-to-play

Скорость связи
От 64 Кбит/с

Трафик
5-10 Мб/час

Платформа
PC

Сайт игры
www.mytheongame.com

Дата выхода
2010 год

Олег Чебенеев

Греческая мифология — плодороднейшая почва для MMOG, странно, что до сих пор никто не додумался создать ни одной онлайновой игры в этом сеттинге. **Gods & Heroes** мог стать первой ласточкой, но проект был похоронен под грузом финансовых проблем. Может, Mytheon Online повезет больше? Игра уже дважды засветилась на страницах нашего журнала, но теперь нам, наконец, представилась возможность самим поиграть в нее и оценить качество исполнения.

Боги, наверное, сошли с ума

Веками боги вмешивались в дела людей и подавляли их волю, даже верховные правители не смели пойти им наперекор. Но и над богами нашлись высшие силы. Сестры судьбы устали наблюдать тиранию Зевса и решили дать людям шанс проявить себя. Лучшим воинам вручили камни силы, позволяющие призывать мифических существ и накладывать разрушительные заклинания. С их помощью смертные должны пройти множество испытаний, убить легендарных монстров и свергнуть богов с Олимпа. Фанаты God of War могут расслабиться, это не сюжет очередной части хита, а всего лишь предыстория скромной бесплатной MMOG **Mytheon**.

Хотя к полноценным MMORPG игру причислить сложно. Это скорее слэшер в духе **Titan Quest** с элементами онлайновых ролевых игр. От обидного прозвища «клон «Диабло» игру спасает необычная боевая система и упор на убийство сильных монстров вместо толп среднестатистических противников. Сходство с TQ проявляется не только в сеттинге и геймплее, но и в графике. Спрячьте интерфейс — их родной издатель не отличит.

Выбор доступных героев в Mytheon, правда, намного скромнее: warcaster, eidolon, elementalist. Из описания ясно, что перед нами святая троица — воин, доктор (хилер), маг. Но классовые отличия здесь не такие, как в традиционных MMOG. У воина самая низкая регенерация маны, зато самый высокий урон, у элементалиста все с точностью до наоборот, а хилер (эйдолон) находится где-то посредине. Также у каждого класса свой уникальный набор камней силы. Warcaster специализируется на камнях призыва, Eidolon накладывает на врагов болезни и подлечивает раненых, сила элементалиста в заклинаниях, которые наносят прямой урон и накрывают толпы врагов.

Путешествие начинается в небольшом лагере, разбитом на краю болота. А встретит вас — сама сестра судьбы.

В отличие от питомцев, призываемые сооружения не следуют за хозяином. Они стоят на месте и поливают ближайших монстров снарядами или дают стоящим рядом союзникам бонусы.

Чтобы понять, что происходит и где вы оказались, есть смысл читать байки NPC и книжные летописи. Некоторые из историй весьма увлекательные.

Каменная дилемма

Каждому герою при старте дается пара десятков разных камней, но вынести их все на игровую панель нельзя — на экране есть место только для шести. Стоит активировать один камень, как его место тут же займет другой, выбранный случайным образом из набора. Все это напоминает барабан умений из **Spellborn**, только там можно было самостоятельно указать, какие скиллы будут чередоваться.

Из-за того, что в Mytheon все решает случай, возникают ситуации, когда среди шести доступных камней нет ни одного нужного. К примеру, хилер должен срочно использовать какое-нибудь исцеляющее заклятье, а ему раз за разом подсовывают Summoning Stones. Умирающая группа уже в панике, в чат сыплются обидные ругательства, следует вайп... попробуй тут объяснить, что все это превратности фортуны!

Некоторые камни общие для всех рас, но большинство привязаны к конкретным героям. Это не значит, что маг не может использовать способности воина. Но количество чужих умений, которые можно вставить в набор, сильно ограничено.

Все камни объединяет одна важная черта: их сила растет с уровнем хозяина. Так что набор, с которым начинает новичок, остается полезным даже на максимальном уровне.

Сила в петах, брат!

Было бы логично, если бы редкие камушки приходилось добывать в тяжелых и длительных испытаниях, но они почему-то сыплются как из рога изобилия. Мало того, что на старте дают множество высококлассных умений, так еще и у любого торговца можно за копейки приобрести авоську камней, включая редкие. Интересно, разработчики когда-нибудь слышали о концепции Risc vs Reward? С экипировкой дела обстоят не лучше. Из-за того, что гардероб в Mytheon пока очень скудный, игрокам приходится носить одинаковые вещи. И никакой дополнительной кастомизации вроде энчантов или заточек не предусмотрено.

Впрочем, вам все равно будет некогда разглядывать своего Геракла, так как он быстро затеряется в толпе призванных слуг. Петы — самый весомый аргумент в бою. Они появляются мгновенно, живут несколько минут, все время следуют за хозяином и уничтожают монстров сильнее их по уровню. После призыва разношерстной толпы останется только наблюдать, как питомцы разделывают всех под орех в радиусе видимости.

Призванные существа выполняют и еще одну важную функцию — повышают защиту героя. За каждого бегающего рядом зверька дают +10% брони, так что фраза, мол, в призывах специализируются только воины — скорее очередной греческий миф. Каждый герой в этой игре — ходячий зоопарк.

Мифы Древней Греции

На одной из конференций разработчиков дизайнер **Blizzard** рассказал, что они пытаются сократить описания квестов в WoW до минимума. Игроки, оказывается, не любят читать, они любят действовать. Авторы Mytheon, похоже, пропустили ту лекцию. Практически каждое задание в игре сопровождается подробным рассказом: что это за монстр, которого вы должны порубать на куски, откуда он взялся, почему его надо убить и насколько это сложно. Не хватает только перечня увлечений и вредных привычек тварей.

Нужно отдать должное разработчикам — тексты написаны весьма интересно, создается впечатление, что листаешь книжку «Мифы Древней Греции». Например, знали ли вы, что змееволосая Медуза некогда была красавицей, на которую положил глаз бог морей Посейдон, и за то, что парочка занялась делами греховными в храме Афины, та превратила девицу в монстра? В Mytheon можно познакомиться с Медузой поближе и, если повезет, повторить подвиг Персея.

Помимо общения с NPC, подобные сказки можно прочитать на книжных постаментах Lore Books, которые щедро разбросаны по всем локациям. Другие постаменты — Tutorial Books — объясняют, как пользоваться картой, интерфейсом и другими вещами. С идеей понаставить где попало избы-читальни разработчики явно переборщили. Если греческие байки еще кто-то изучает, на мини-инструкции уже никто не обращает внимания. Непонятно, что мешало просто перенести тексты из них в справочник, который встроен в игру...

Круиз по древним руинам

В одном из интервью авторы Mytheon обещали, что в будущем воплотят мифы и легенды самых разных стран и эпох. Пока же нам дают прогуляться по Древней Греции, центром которой является город Аргос под управлением трех королей. Еще недавно правители враждовали, перетягивая одеяло власти на себя, но война против богов объединила даже царей.

Эта статуя на берегу Аргоса изображает победу греческого героя над Кракеном. Такие исторические монументы будут встречаться вам постоянно.

Пятнадцать локаций составляют карту Древней Греции. Дорожка, уводящая вдаль в правом верхнем углу, намекает, что за пределами карты еще много неизведанных земель.

Создавать (крафтить) в Mytheon можно только камни силы. Каменная кузница дает возможность клонировать один из своих камней, смешать несколько камней, чтобы получить один редкий, или собрать артефакт по найденному рецепту.

Вероятно, правители Аргоса любят смотреть гладиаторские поединки, так как даже ночью не покидают ворот Колизея.

Хотя новички стартуют не в Аргосе, все дороги ведут именно сюда. Именно в этом городе можно набрать пачку квестов в самые разные локации, посетить каменную кузню и создать что-то полезное, записаться на PvP-матч или найти соратников.

Карта мира показывает и другие локации: гробницу Артемиды, болота Ехидны, кузню войны... Но доступ туда открывается по мере прокачки — на каждые пять уровней приходится где-то по 1-2 зоны. Учитывая, что практически все квесты повторяемые и убивать боссов можно много раз, для набора опыта этого хватает. Но для разнообразия разработчикам явно придется добавить еще как минимум столько же.

Игровой мир целиком состоит из инстансов, так что про увлекательные одиссеи, как в греческих эпосах, можно забыть. Хотите отправиться на болота? Открываете карту, кликаете иконку зоны — и через пару секунд вы уже там... если повезет не зависнуть на этапе загрузки. На некоторых системах это происходит каждый второй раз, из-за чего приходится постоянно перезапускать игру.

Выполнение квестов упрощено. После того как вы прикончите монстра, не нужно возвращаться к NPC за наградой. Игра гигантским шрифтом поздравит с победой, накинет немного опыта и денег. Для выполнения некоторых заданий их даже брать не нужно. В каждой локации есть определенные условия (Feats), за выполнение которых начисляются бонусы. Где-то нужно истребить двадцать минотавров, где-то расправиться с дюжиной гарпий. В отличие от обычных квестов, выполнять Feats по несколько раз подряд не выйдет — каждый срабатывает лишь один раз.

Камни ножницы бумага

Боевая система — главный козырь Mytheon, который отличает ее от остальных игр. Но на одних камнях силы оригинальность не заканчивается. Фундаментом битв является правило «камень-ножницы-бумага». Каждый монстр и камень силы относятся к одному из четырех элементов: огонь, вода, земля и воздух. Если применить водяной камень к водяному монстру, тот даже глазом не моргнет, но если мочить его земляными спеллами, то он погибнет быстрее, чем муха в микроволновке. «Вода бьет огонь — бьет воздух — бьет землю — бьет воду» — эту считалочку каждый игрок в Mytheon должен знать назубок и повторять как мантру перед сном.

Кроме принадлежности к стихиям, монстры с питомцами еще делятся на атакующий, защитный и стрелковый архетипы. Правило КНБ работает и здесь: атакующие убивают стрелков, те мочат бронников, ну а кого сильнее бронники — вы и сами догадаетесь.

Вырезать простых монстров и мини-боссов можно и без этих знаний — достаточно постоянно нажимать кнопочки 1-6. Но самые крутые злодеи и особенно боги уничтожают героев в мгновение ока. Там уже каждая единичка урона на счету, и волей-неволей придется приспосабливаться к правилам.

Бета-версия игры пока не дает возможности оценить PvP-систему в полной мере, но разработчики обещают, что нас ждет множество PvP-режимов. Самый популярный из уже доступных режимов — гладиаторские поединки на арене Колизея. Лучшие бойцы уже успели увековечить свои нечитаемые имена в рейтинговой таблице (посмотреть ее можно у ворот арены). Дуэли мало чем отличаются от боев с монстрами — главное набрать побольше банок маны и здоровья, призвать побольше миньонов и надеяться, что фортуна принесет самые полезные камни. Для массовых (2x2 и 4x4) сражений будут PvP-сценарии и кооперативный режим, где игроки должны делиться на команды и завоевать право сразиться с легендарным монстром.

■■■

Несмотря на близость к релизу, бета Mytheon полна технических изъянов. Рывки при передвижении, постоянные зависания во время загрузки локаций, небольшой выбор классов, экипировки и локаций — все это отравляет общее впечатление от игры. Но в Mytheon есть главное — фан! Играть интересно. Это не очередной бесплатный MMORPG-клон: вы проведете немало времени, подбирая оптимальный набор камней, а боги, с которыми придется сразиться, заставят пролить не одно ведро пота. Если к релизу разработчики истребят досадные баги движка и разнообразят геймплей, то, как знать, возможно, игра станет лучшей MMOG этого года. ■

В каждой локации обитает множество мелких тварей, несколько мини-боссов и один легендарный монстр. Если не запастись лечебными зельями, даже мини-боссы могут пощекотать нервы.

Будем ждать?

Онлайновый брат Titan Quest — с боевой системой, сильно напоминающей BattleForge.

Процент готовности: **90%**

НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

audio-technica®

always listening™

Безупречный стиль

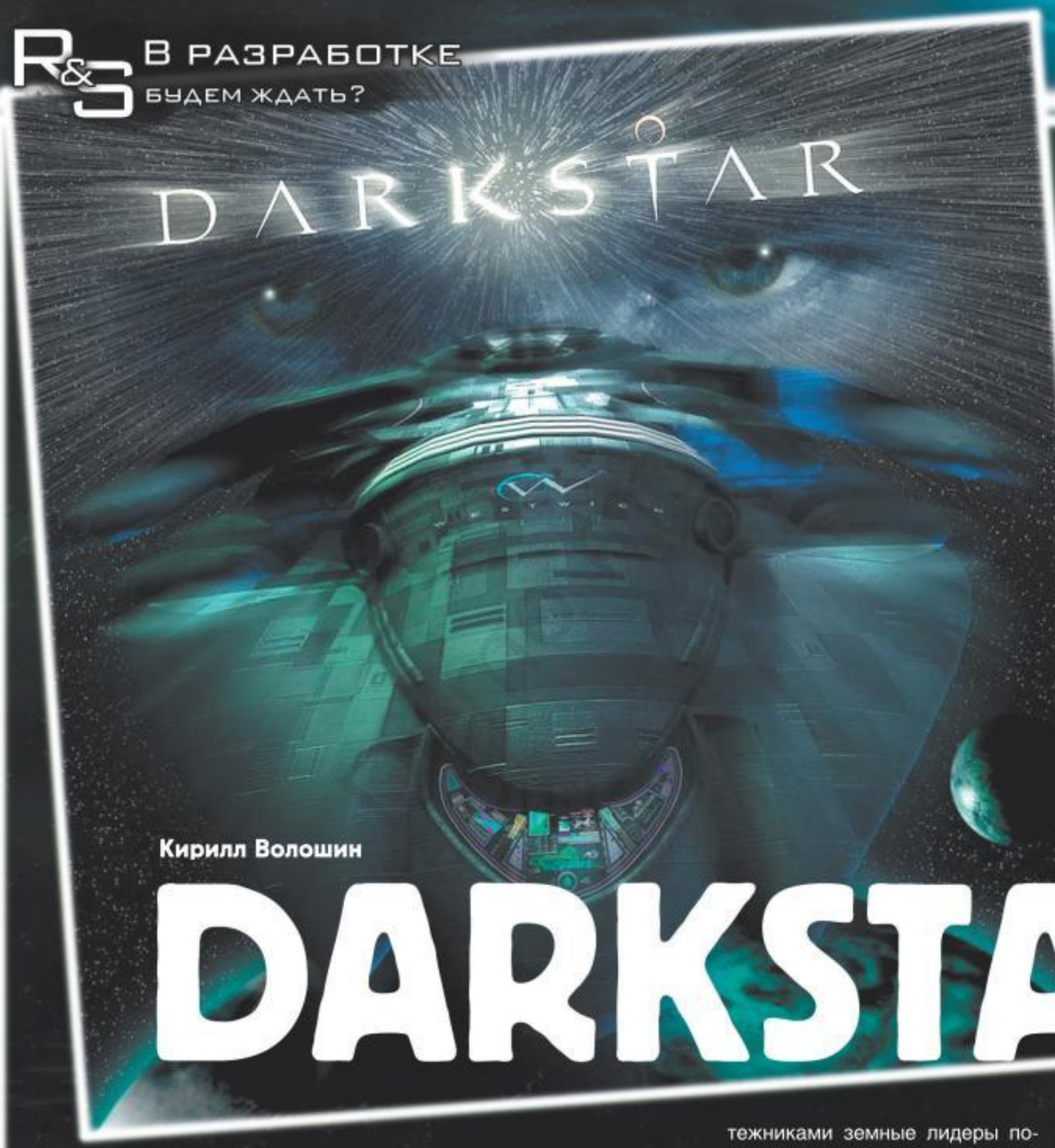
Настоящее японское качество

НАУШНИКИ AUDIO-TECHNICA – ЧИСТЫЙ И ЯРКИЙ ЗВУК

BLADE GROUP OF COMPANIES

ОФИЦИАЛЬНЫЙ ДИСТРИБЬЮТОР AUDIO-TECHNICA В РОССИИ
WWW.BLADE.RU 8(495)276 2076
ТОВАР СЕРТИФИЦИРОВАН

www.audio-technica.ru



Жанр
Интерактивный фильм

Издатель
Parallax Studio

Разработчики
Parallax Studio
Tribal Media

Похожесть
Phantasmagoria
The X-Files Game
Starship Titanic

Мультиплеер
Отсутствует

Сайт игры
darkstar.gs

Дата выхода
2010 год

RS@IGROMANIA.RU

Кирилл Волошин

DARKSTAR

В начале 80-х в Советском Союзе был снят оригинальный мультфильм «Про черепаху» с небанальной развязкой. На протяжении всего хронометража героиня предпринимала попытки выйти на прогулку, но каждый раз собиралась так долго, что погода успевала поменяться и ее наряд был не к месту. В финале она вышла с зонтом зимой... По нелепому стечению обстоятельств черепахе повезло: она использовала зонт в качестве паруса и гоняла в калошах по сугробам, как серфингист по волнам.

С игрой **Darkstar** ситуация схожая. Это интерактивное кино, которое снимают уже десять лет. Четыре часа живого видео с участием более сорока профессиональных актеров — сегодня игры так никто не делает, кроме разве что… Дэвида Кейджа (**Heavy Rain**). Пропустив эпоху застоя интерактивных фильмов, у Darkstar есть шансы выйти в то время, когда мода на них возвращается.

Назад в прошлое

Расцвет жанра пришелся на 80-90-е годы прошлого века. Отчего вдруг разработчики решили вернуться к столь непопулярной технике создания игр? Все очень просто. Никто никуда не возвращался — когда начиналась разработка проекта, на дворе стоял 2000 год.

Тогда **Parallax Studio** собиралась снять фантастическую короткометражку **Darkstar** для Sci-Fi Channel. Владелец Parallax Studio Джефф Аллен Уильямс разглядел потенциал игровой индустрии и привлек к работам канадскую **Tribal Media**, взявшую на себя движок и программирование. В итоге за десять лет короткометражка превратилась в настоящую космическую оперу, занимающую 44 Гб на жестком диске и требующую около 25 часов живого времени на прохождение.

По сюжету земляне в 2118 году решили вывезти все ядерное оружие подальше в космос на борту беспилотных космолетов, но те по дороге столкнулись с огромным астероидом, и в результате образовалась аномалия — та самая Darkstar, черная дыра, где пространство и время навечно застыли на отметке 2118 года. Жизнь шла своим чередом, земляне этапировали всех преступников в тюремные колонии на Марсе, а потом там, как водится, произошло восстание. И накануне решающего сражения с марсианскими мятежниками земные лидеры поняли, что их единственная надежда — послать сообщение в прошлое, в 2118 год, то есть отправить кого-то в самый центр Darkstar. Естественно, этим несчастным стал главный герой игры, капитан Джон О'Нил в исполнении Клайва Робертсона, звезды Sunset Beach, молодежного сериала 90-х.

Не все аномалии одинаково полезны, вот и у нашего капитана что-то пошло не так: игра начнется с того, что О'Нил пробуждается на борту корабля Wetswick в криогенной камере, где он проспал последние 312 лет. Как он дошел до жизни такой, капитан не помнит. Потом выяснится, что к аномалии послали сразу несколько кораблей, а за космолетом О'Нила наблюдает кто-то неизвестный, использующий Джона в своих целях. По мере продвижения по сюжету О'Нил будет постепенно узнавать новые факты о себе и своей команде, находить и вновь терять напарников, чтобы в конечном итоге добраться до 2118 года и, возможно, предотвратить апокалипсис.

Свободу интерактивному космосу!

Но прежде он должен вспомнить, как оживить обесточенный корабль. Нас ждут долгие блуждания по коридорам огромной космической посудины: здесь нужно открывать многочисленные двери, искать к ним коды и

Джефф Аллен Уильямс пообещал не переусложнять загадки: решать их будет не сложнее, чем жевать попкорн в кино, то есть все делается для того, чтобы игрок не шибко отвлекался от собственно истории.

ключи, чинить и запускать различные системы. Все это выполнено в виде традиционных для панорамного квеста пазлов и мини-игр, в том числе с использованием различных футуристических девайсов.

Но исследованием коридоров и комнат игровой процесс не ограничивается. О'Нилу предстоит пережить нападения ужасных монстров, аварии и крушения корабля, посадку на неизвестной планете, посещение инопланетного храма жертвоприношений, встречу с марсианскими мятежниками, сражение с кораблем, стерегущим вход в Darkstar... Всего предусмотрено три десятка экшен-сцен, грозящих гибелью капитану О'Нилу. Выживет он или нет, зависит от нас.

Впрочем, насиловать мышку и клавиатуру не придется: в Darkstar не будет элементов шутера, симулятора или файтинга. Мы смотрим живое видео под волнующий прогрессив-рок в исполнении Rush, периодически решаем пазлы, манипулируем девайсами и — это самое главное! — принимаем решения, от которых зависит жизнь капитана и то, как сюжет будет развиваться дальше.

Как сообщил нам в интервью Джефф Аллен Уильямс, игра будет нелинейной: несколько окончаний, задачи можно решать в любой последовательности и нет никакого единственно правильного сценария наших действий. «Вы сами решаете, сразиться ли с марсианским судном или лететь дальше. Будут и моральные выборы, и непростая дилемма уже в самом финале, где можно принять три абсолютно противоположных по своей сути решения», — рассказывает глава Parallax Studio.

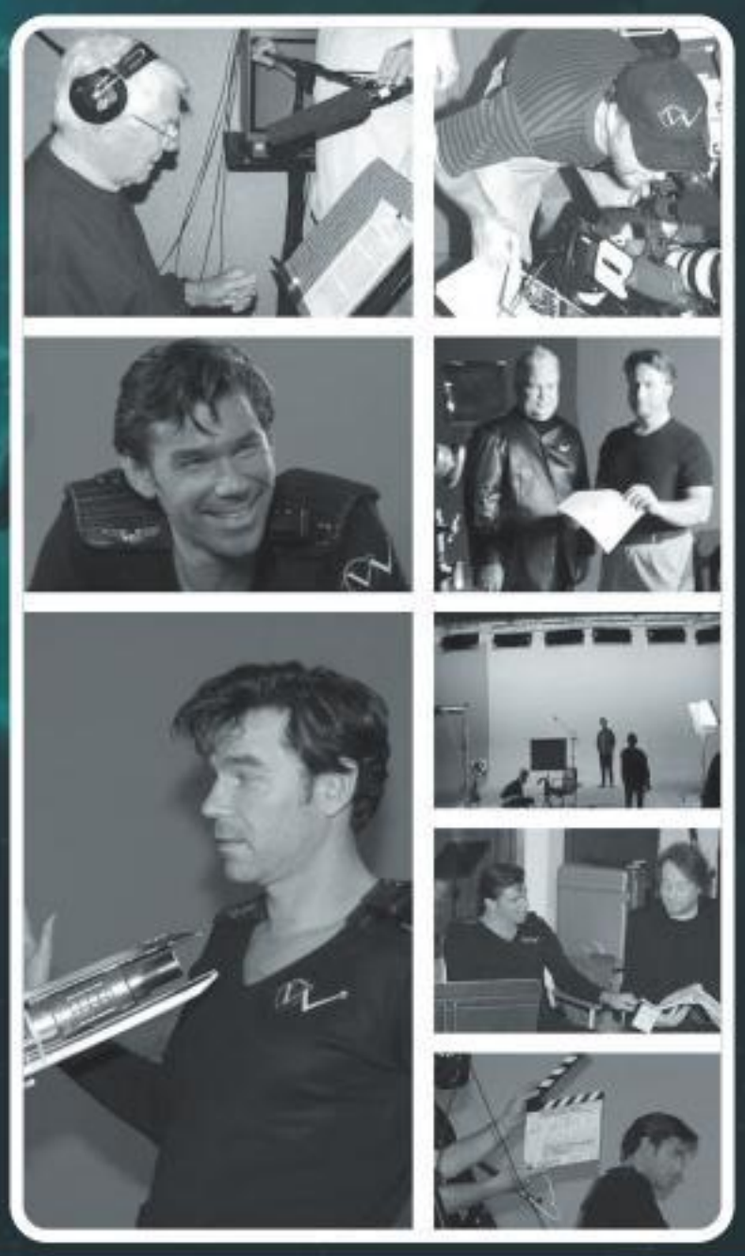
Особая роль отведена взаимоотношениям с членами команды, которых О'Нил будет постепенно встречать на своем пути. Уже на борту Wetswick он обнаружит говорящего дроида Саймона и симпатичного пилота Пейдж Палмер, которая тоже спала в криогенной камере. Так вот, мы вольны сами решать, кто пойдет с нами и как выстраивать отношения с напарниками. «Например, в игре много ситуаций, где герою может помочь тот же Саймон, но если вы его обидели и он уже покинул команду или если вы его просто-напросто не нашли вовремя, то тогда придется полагаться исключительно на собственные силы», — поясняет Уильмс. В этом смысле Darkstar похожа на лучшие в мире космические RPG — **Mass Effect и Knights of the Old Republic**.

Вряд ли такая масштабная постановка окупится: это скорее пример безрассудной преданности мечте, чем образец продуманного бизнес-проекта. Джефф Аллен Уильямс приглашал в свой проект людей, с которыми он сам мечтал работать. Помимо рок-группы Rush он ведь привлек еще на роль главного аниматора знаменитого художника Ричарда Корбена: тот в свое время рисовал обложки для Meatloaf и Брайана Де Пальмы, а более всего известен работами для журнала Heavy Metal, для DC Comics и Marvel.

Разработчиков немного жаль — их игра словно про них же самих. Они будто бы застряли в прошлом, где живое видео в играх кажется удачным решением, а актер из сериала Sunset Beach — модным, но настрой и упорство Parallax Studio достойны уважения.

■■■

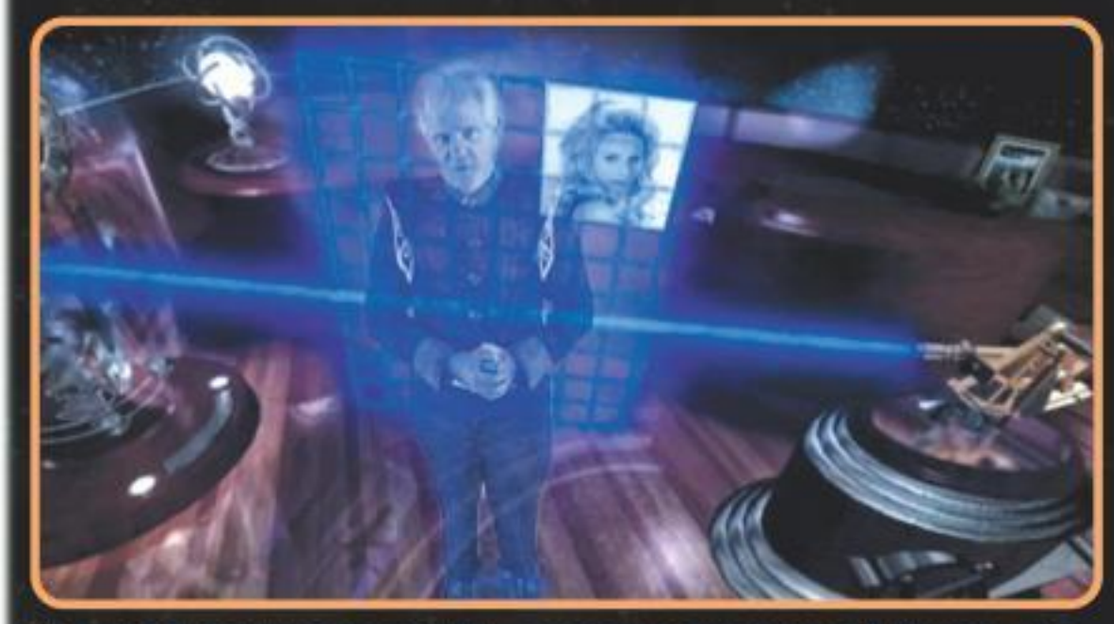
Тем не менее грандиозный долгострой медленно, но верно движется к релизу: глава Parallax Studio заверил нас, что он состоится между июлем и декабрем нынешнего года. Издавать игру авторы будут сами через свой онлайн-магазин, и там, естественно, предусмотрено сразу несколько вариантов покупки: полная версия (это, напоминаем, 44 Гб!) на Blu-ray, DVD или… портативном винчестере! Так что любители научной фантастики уже могут запасаться кредитными картами или свободным местом на жестких дисках. ■



Живые и мертвые

Главная особенность жанра interactive movie — живые актеры тут вписаны в анимированные интерьеры и вынуждены соседствовать с нарисованными монстрами, трупами и вымышленными персонажами. Слово Джеффу: «От актера требуется особое мастерство, чтобы играть на сцене, которая существует лишь в сценарном тексте, а вместо того чтобы говорить с реальным человеком, зачитывать диалог синей стене. Идеальный пример нашего метода съемки: в одном эпизоде участвуют двое персонажей — сцены с участием каждого снимаются в разное время и в разных помещениях, а потом при монтаже склеиваются воедино. Клайву Робертсону стоит вручить награду за полеты в несуществующих космических кораблях, входы в нарисованные двери и разговоры с актерами, которые отчитали свои реплики в тысячах километров от его местонахождения — и в прошлом году».

Дроид Саймон постоянно острит и отпускает ироничные комментарии, даже стоя около трупа. Вообще, тут много черного юмора: ведь в Darkstar снимаются многие актеры из культового комедийного телесериала Mystery Science Theater 3000.



Все многочисленные видеоролики, сопровождающие каждый наш шаг, привязаны к тому, что мы делаем. Tribal Media проделали огромную работу, написав тысячи алгоритмов, учитывающих всю эту непростую последовательность.

Будем ждать!

Уникальный в своем роде телевизионный фильм, где вы помогаете актерам решать загадки, общаться друг с другом и принимать важные решения.

Процент готовности: 70%

РОССИЯ МОЛОДАЯ КРИ!!!

Три новых игры с КРИ 2010

КРИ мертва. По крайней мере в том виде, в котором мы привыкли видеть ее последние семь лет. На стендах энергичные молодые люди рассказывают про новые социальные игры, представители крупных издателей в неформальной обстановке ворчат что-то про засилье «веселых ферм». В расписании докладов более половины слотов занято мероприятиями с названиями вроде «Социальные игры: вирусный маркетинг», «Mail.ru — целый мир» и «Из офлайна в онлайн: советы разработчикам». Сами докладчики при этом охотно приводят статистические показатели по онлайновым китайским free-to-play играм.

С одной стороны, за русскоязычных разработчиков нельзя не порадоваться: они немного очухались от кризиса и теперь пытаются осваивать новую и, наверное, очень перспективную нишу — миллионы азиатов не могут ошибаться. С другой стороны, всем тем, кого интересуют серьезные однопользовательские проекты, здесь делать нечего. Громких анонсов не было (за исключением King's Bounty Online, о которой пока не известно ничего, кроме названия). «1С-СофтКлаб» в стотысячный раз показывали свои «Приключения капитана Блада», «Акелла» — Postal 3 (где по-прежнему происходят массовые сеансы уринотерапии и нападения кошек-спидоносцев; других значимых новостей нет). И тем не менее нам удалось найти на КРИ 2010 как минимум три новых игры, о которых нам хотелось бы рассказать. Все три делают в России, все — абсолютно новые тайтлы (за исключением «Полного привода», который, впрочем, со времен второй части преобразился до неузнаваемости). Их анонсировали без помпы, а две из них и вовсе ютились на обедневшей «Ярмарке проектов». Было, конечно, еще несколько традиционных варгеймов и тактических стратегий на движке «В тылу врага 2», но за последние годы мы перевидали их уже столько, что на этот раз посчитали возможным оставить за скобками.

Два года назад мы уже делали подобный материал, — но в 2008-м новых российских игр, на которые мы возлагали большие надежды, было никак не меньше десятка. Сегодня — всего три штуки. Крепитесь — по состоянию на конец весны 2010 года будущее российской игровой индустрии выглядит именно так.

Пролетарии всех стран, соединяйтесь!

Коммунистическая партия Советского Союза

ПРАВДА

Орган Центрального комитета КПСС

Газета основана 5 мая 1912 года В.И. ЛЕНИНЫМ

№ 314 (23840) • Четверг, 4 июля 2010 года • Цена 4 коп.

ЖАНР
ЭКШЕН ОТ ТРЕТЬЕГО ЛИЦА
ИЗДАТЕЛЬ
НЕ ОБЪЯВЛЕН
РАЗРАБОТЧИК
LESTA
ПЛАТФОРМЫ
PC, XBOX, PS3
ДАТА ВЫХОДА
2012

МОНОЛИТ

Казалось бы, что может быть общего у изящных виньеток **Braid** и **The Misadventures of P.B. Winter-bottom** с кроссплатформенным экшеном про боевых роботов? Кто-то сошел с ума и заставил мехов, густо краснея, грузно прыгать по кочкам за летающими пирогами или за принцессой? Нет, в питерской «**Лесте**» до этого, слава богу, не додумались: зато в своем первом шутере они разрешили не только управлять временем (это мы видели и в TimeShift), но и создать собственные временные клоны.

Сюжет **Monolith** повествует о том, как отряд разведчиков в экзоскелетах (то есть, строго говоря, это не роботы) высаживается на отдаленной земной колонии и ввязывается в вооруженный конфликт между поселенцами. Потом к банкету присоединяются загадочные инопланетяне, а одним из главных действующих лиц становится титульный Монолит — огромный составной артефакт.

На КРИ показывали вполне играбельный уровень: любой желающий мог подойти и собственноручно порулить раскрашенным в сочные цвета экзоскелетом. Мы, разумеется, воспользовались уникальной возможностью. Игра четко поделена на миссии: мы бежим вперед, палим по врагам, совершаем головокружительные прыжки при помощи реактивных двигателей, решаем локальные задачи (придется взаимодействовать с местной флорой и фауной) и периодически объединяем свои силы с другими членами отряда.

Помимо экзоскелета командира, которым управляет игрок, здесь еще есть механическое одеяние для скаута (разведчик и снайпер), штурмовика и техника, ремонтирующего соратников. Конечно, у каждого свой набор оружия. Напарникам, управляемым ИИ, можно отдавать простенькие приказы из серии «атаковать», «оборонять занятые позиции» или «защищать нас». Впрочем, главное в игре — экшен, причем весьма динамичный, несмотря на габариты закованных в железо бойцов. Тактическая же составляющая будет отнимать у игрока не так уж много времени: тонкой настройки поведения каждого экзоскелета не предвидится.

На экшен-каркас натянуты ролевые элементы. «По мере прохождения будут открываться новые виды оружия, и их планируется гораздо больше, чем игрок сможет носить одновременно. То есть придется выбирать, как укомплектовать свой экзоскелет и экзоскелеты команды. Кроме оружия, есть и другие модификации, улучшающие различные параметры», — рассказал нам Денис Муравьев, один из руководителей проекта.

Но главное — это уникальные умения, которыми наделяют владельцев кусочки Монолита. Одно из них — как раз управление временем. Прямо во время жаркого боя между серьезными мужчинами в экзоскелетах здесь можно будет... перенестись в прошлое. «В прошлом вы встретите себя в том месте, где находились; увидите врагов, которых уже убили секунду назад; найдете целым мост, разрушенный в будущем. После этого вы сможете сыграть вместе с самим собой из прошлого, временной клон будет повторять все ваши действия до момента перехода во времени», — поясняет Денис. Возможности открываются широкие: от простого увеличения огневой мощи за счет того, что вас теперь двое, до решения хитрых временных задачек. Самый примитивный пример — одновременно со своим клоном нажать на две кнопки, чтобы открыть ворота.

Другой интересной особенностью игры станет онлайновый режим в PC-версии: на Xbox 360 и PlayStation 3 дело ограничится обычным мультиплеером и кооперативом, где будет доступен на выбор любой экзоскелет. На PC к MMO-составляющей прикрутят еще и ролевую систему: с постоянной прокачкой, апгрейдами и возможностью вдоволь поиздеваться над своим экзоскелетом, выкрасив его в фиолетовый цвет с волнующими вкраплениями красного.

На выставке игру демонстрировали в 3D-режиме: надеваем очки и наблюдаем на экране полноценное трехмерное изображение. Игра и без того выглядит очень красиво, а с поддержкой 3D картинка и вовсе начинает напоминать кэмероновский «Аватар». Графика на очень высоком уровне, причем без всяких поправок на «отечественный розлив».

●●●

Набив руку на стратегиях, «Леста» вот уже целый год трудится над своим первым шутером. На КРИ питерцы произвели локальный фурор: к «Лучшей игре без издателя» тут же выстроились очереди из этих самых издателей, российских и зарубежных. В текущей ситуации на отечественном игровом рынке, когда большая часть разработчиков пытается заработать в социальных сетях, Monolith выглядит самым настоящим чудом. Держим пальцы, чтобы за два года, которые авторы отвели себе на разработку, с «Монолитом» не случилось ничего дурного. Ведь отмотать время и вернуться к сегодняшним радужным обещаниям не получится. — *Кирилл Волошин*

«В «Монолите» совсем все мы разрушить не позволим, но и не обделим это точно», — обещают разработчики.

«Монолит» разрабатывается на собственном модифицированном движке «Лесты» и сегодня выглядит просто отлично. Вопрос, как это все будет смотреться через два года...

Пролетарии всех стран, соединяйтесь!

Коммунистическая партия Советского Союза

ПРАВДА

Орган Центрального комитета КПСС

Газета основана 5 мая 1912 года В.И. ЛЕНИНЫМ

№ 314 (23840) • Четверг, 4 июля 2010 года • Цена 4 коп.

ЖАНР
КВЕСТ
ИЗДАТЕЛЬ
МЕДИАХАУЗ
РАЗРАБОТЧИК
POLSTAN STUDIOS
ПЛАТФОРМА
PC
ДАТА ВЫХОДА
ОСЕНЬ 2010 ГОДА

G1Deon: Towards God

Когда-то так называемая «Ярмарка проектов» была одним из самых интересных мест на КРИ: она занимала по меньшей мере отдельный зал и в ней можно было найти действительно неординарные проекты — порой не хуже, чем на IGF. Например, когда-то мы рассказывали о «русском **Portal**» (**Sunset**, который сегодня, похоже, сгинул бесследно), а в позапрошлом году Георгий Белоглазов со своим **Sublustrum** устраивал настоящий аудиовидеоперформанс, на котором погружал всех желающих в транс.

К 2010 году «ярмарка» скукожилась до каких-то неприличных размеров и представляла собой от силы десяток компьютеров, большую часть из которых занимали все те же браузерно-социальные игры.

Тем удивительнее было видеть среди них черно-бело-синий квест с амбициозным названием **G1Deon: Towards God**. Это практически авторский проект. Идея, дизайн, сценарий, анимация, музыка — за все это ответственен один человек, Станислав Полеско, для которого собственная игра стала своеобразным хобби: в основное время он трудится ведущим саунд-дизайнером студии **Strategic Music**. В работе над Towards God ему помогают еще несколько человек.

Как и в Sublustrum, авторы G1Deon используют механику квеста в первую очередь, чтобы рассказать очень личную эмоциональную историю. Ее главная тема — наивные детские мечты и фантазии, которые продолжают жить и во взрослом человеке. «Это произведение о мужчине по имени Алан Спарк, который рос без отца (тот погиб на войне, когда Алан был маленький)», — рассказал в нашем интервью Станислав Полеско. Все, что помнит Спарк об отце, — это сказка, которую тот рассказывал ему, маленькому, на ночь. Сказка о счастливом Городе, в котором постоянно идет дождь, смывающий с людей всю злобу. Когда Алан вырос, он нашел некие свидетельства реальности существования Города Дождя, и в 1979 году отправился на его поиски. Путешествие, навсегда изменившее его жизнь, позволило Спарку посетить разные страны и даже попасть в Антарктиду. Все события он описывал в дневнике, и мы будем переживать их, листая эти старые записи. Это первая сюжетная линия. Параллельно разворачивается история рисованного человечка по имени Джи ван Деон. Он живет на страницах дневника, в сказке, нарисованной Аланом для своего еще не родившегося сына, — она основана на личных переживаниях и случаях из жизни Спарка, и в ней тоже есть Город Дождя. Жаль только, что Алан никогда не увидит своего сына…

Это трогательная притча о том, что все мы остаемся детьми (даже став взрослыми), которым хочется верить в какую-нибудь мечту или вот в собственного папу. Ведь метафорический поиск счастливого города из детских воспоминаний — что это, как не подсознательный поиск отца, придумавшего этот город?

Финал будет один, но играть в обе истории можно не в хронологическом порядке, свободно переключаясь между ними через дневник. Поэтому с каждым новым прохождением образы персонажей могут восприниматься поразному. Игровой процесс намеренно построен на этих переключениях. «Чтобы решить задачки, встречающиеся в истории Джи ван Деона, игроку придется листать дневник и играть за Спарка, так как в его сюжетной линии есть подсказки для нарисованного человечка», — обещает Станислав.

Будут и логические задачи, и подбор комбинаций, и манипуляции с предметами в инвентаре. Но по сути своей G1Deon ближе к интерактивному мультфильму, чем к квесту, поэтому огромного количества пазлов не ждите.

●●●

Головоломки и пиксельхантинг тут и правда не главное. Важнее эмоции, которые автор пытается вызвать у игроков. А уже сейчас, за несколько месяцев до осеннего релиза, даже на уровне трейлеров и промороликов, G1Deon: Towards God производит сильное впечатление. Необычный визуальный стиль (черно-сине-белая графика создает ощущение детского рисунка в школьной тетради) дополняется красивой меланхоличной музыкой, услышав которую в спокойной домашней обстановке автор этих строк захотел немедленно выйти на улицу, найти Станислава Полеско и крепко пожать ему руку. Но вместо этого он позвонил своему сыну, которого не видел две недели, и пообещал, что возьмет на выходные к себе. Чтобы рассказать ему сказку на ночь. — *Кирилл Волошин* ●

Авторы стараются не переусложнять игру, чтобы решение пазлов не мешало воспринимать сюжет. Но на всякий случай предусмотрена система подсказок.

Большой киноман Станислав Полеско начал писать сценарий игры после просмотра фильма «Правила виноделов» Лассе Хальстрема — это очень доброе светлое кино о сироте, который смотрит на мир глазами вечного ребенка.

Пролетарии всех стран, соединяйтесь!

Коммунистическая партия Советского Союза

ПРАВДА

Орган Центрального комитета КПСС

Газета основана 5 мая 1912 года В.И.ЛЕНИНЫМ

№ 314 (23840) • Четверг, 4 июля 2010 года • Цена 4 коп.

ЖАНР
СИМУЛЯТОР БЕЗДОРОЖЬЯ
ИЗДАТЕЛЬ
1С
РАЗРАБОТЧИК
1С-AVALON
ПЛАТФОРМА
PC, XBOX
ДАТА ВЫХОДА
КОНЕЦ 2010 ГОДА (PC)
2011 ГОД (XBOX 360)

ПОЛНЫЙ ПРИВОД 3

В последние годы Россия словно превращается в заповедник уже забытых во всем мире игровых жанров. Например, получившие ограниченную известность в узких кругах игры серии «Полный привод» относились к такому редкому подвиду, как «симулятор вытаскивания засевшего джипа из болота». На Западе в последний раз нечто подобное выходило лишь в прошлой десятилетке, поэтому реакция на скриншоты из самого первого «**Полного привода: УАЗ 4x4**» с российскими, понятное дело, внедорожниками в главной роли на западных сайтах и форумах была вполне предсказуема. «Хотим!» — кричали игроки и наивно интересовались, можно ли купить это чудо за пределами России. И хотя следующая часть, содержащая уже американские «Хаммеры», благодаря издательству **Aspyr** все-таки получила разрешение на выезд за рубеж, общий недостаток серии — польский движок Chrome Engine (который почему-то правильно работает только в руках самой **Techland**, см. хотя бы **Call of Juarez**) — все равно тянул ее на дно.

Поэтому, когда пришла информация, что «**Полный привод 3**» — это не очередной аддон с «Нивами» или «Ленд Роверами», а полностью новая игра, сделанная на движке Unreal Engine 3, мы заинтересовались. А на наш вопрос о том, как им удалось приспособить совсем не предназначенный для автогонок движок к симуляции движения враскачку, разработчики просто вручили в руки геймпад и дали поиграть.

Искать кнопку пониженной передачи где-то на цифровом блоке клавиатуры больше не нужно — поскольку игра выходит и на Xbox 360, управлять ей можно и с геймпада, хотя к релизу обещают добавить поддержку всех возможных типов рулей. Пока мы роемся в списке машин и трасс, большинство из которых еще заблокированы (демоверсия все-таки), продюсер игры успевает заметить, что хотя все машины и похожи на реальные прототипы (сейчас тут не только УАЗы, есть и зарубежные внедорожники), но шильдики с них пришлось снять — соответствующих лицензий у разработчиков нет.

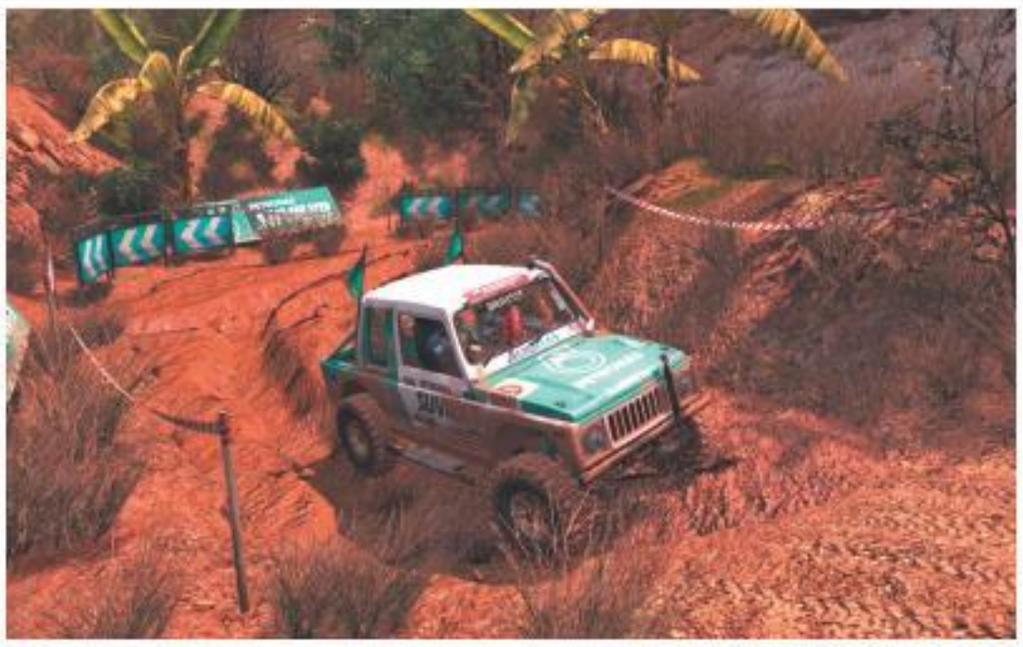
Зато есть реальные, лицензированные внедорожные марафоны вроде российского «Ладога-Трофи». Сразу бросается в глаза, что уровни теперь больше не щеголяют открытыми пространствами и перепаханными полями — теперь они сужены до размеров коридора, ограниченного флажками. Это сделано из-за ограничений движка, который просто не способен отрисовывать километры настоящего леса, зато то, что есть, выглядит намного ярче и живее, чем раньше. В отличие от Techland, которые не разрешали вмешиваться в исходный код движка, **Epic Games** оказывают разработчикам всяческую поддержку, ежемесячно присылая новые билды и позволяя менять код «под себя». В результате «Авалон» не только сами написали новую физическую модель, но и добавили в движок крайне важную для внедорожных гонок деформацию поверхностей, которая позволяет прокладывать в земле колеи такой глубины, что в них запросто поместится иная легковушка.

В результате месить физически корректную грязь становится даже интереснее, чем в том же **MotorStorm**. Машины утопают по самые мосты, включают блокировку межосевых дифференциалов и, двигаясь со скоростью пешехода, выбираются из болотной трясины на твердую землю. Подъемы, которые на вид трудноваты даже для человека, берутся при помощи пониженной передачи, ну а в особых случаях можно включить лебедку, зацепив трос за какое-нибудь крепкое дерево. В общем, все как и раньше. С одним исключением — теперь почти каждый компонент игры наконец-то заработал так, как нужно: подвеска мягко играет на неровностях (раньше машину можно было перевернуть чуть ли не на ровном месте), вода под колесами медленно заполняет колеи, а зрители по обочинам размахивают флагами.

●●●

Единственная претензия к игре заключается пока в ее слишком узкой специализации: 20 минут преодолевать болото в одиночку — это именно то, зачем мы сюда и пришли. Но когда понимаешь, что других игровых режимов, где можно было бы прохватить по трассе с живыми, «материальными» соперниками, тут нет и, скорее всего, не будет (по крайней мере, в одиночном режиме — мультиплеер нам все-таки обещали), то становится слегка досадно. Застрять в собственноручно выкопанной колее, конечно, здорово, — но вытащить оттуда другого участника на мягкой сцепке (с непременными возгласами «А теперь легонько отпускай сцепление и враскачку!») было бы еще интереснее. — *Игорь Асанов* ●

Разработчики давно и успешно сотрудничают с джиперами, поэтому раскраски и обвесы машин скопированы с настоящих «боевых» машин.



Хотя в статике картинка выглядит грубовато, во время езды все намного интереснее — машина выкапывает огромные колеи, пачкается в грязи и подминает под себя траву.

Жанр

Акробатический экшен

Издатель

Ubisoft Entertainment

Разработчик

Ubisoft Montreal

Платформы

PC, Xbox 360, PS3, PSP, Wii, DS

ПРИНЦ НОМЕРА

Семь малоизвестных фактов о персидском принце по имени Принц

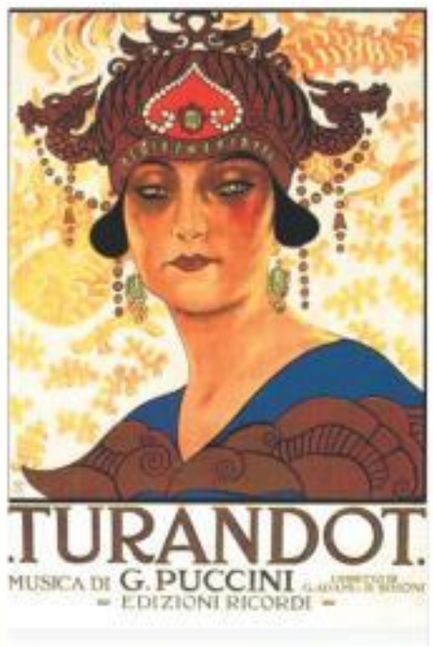
Если в Goggle набрать словосочетание «Принц Персии», мы попадем в океан ссылок, из которого невозможно выловить хоть одну, посвященную реально существовавшему или воплощенному в живописи правителю Персии. Видеоигровой «Принц» и фильм по мотивам, подобно войскам Чингисхана, успешно захватили, кажется, все интернет-пространство. Но мир не всегда был таким. Убедиться в том, что еще недавно образ персидского принца был богаче арабского калейдоскопа, несложно: достаточно ознакомиться с нашей подборкой фактов

Вавилонский вестник

В ветхозаветной книге пророка Даниила (167-163 год до н.э.) встречается демонический ангел Принц Персии. В главе 10 Даниил пишет, что ему явилось откровение великой силы, ангел Валтасар, у которого, цитируем, «тело его — как топаз, лице его — как вид молнии; очи его — как горящие светильники, руки его и ноги его по виду — как блестящая медь, и глас речей его — как голос множества людей». Далее слово Валтасару: «Но князь царства Персидского стоял против меня двадцать один день; но вот, Михаил, один из первых князей, пришел помочь мне, и я остался там при царях Персидских». Наконец: «И он сказал: «Знаешь ли, для чего я пришел к тебе? Теперь я возвращусь, чтобы бороться с князем Персидским; а когда я выйду, то вот, придет князь Греции». Князь Персидский — это и есть Принц Персии, демон, с которым боролся ангел Валтасар, последний правитель Вавилона.

Принц Третьяковки

В 1886 году, когда могучий русский художник-символист Михаил Врубель только раздумывал над главным произведением своей жизни «Демон», он, отчасти из-за денег, обратился к теме Востока, написав «Восточную сказку», изображающую падишаха в шатре из персидских ковров, и несколько этюдов, в том числе «Персидского принца». Сегодня эта акварель экспонируется в Государственной Третьяковской галерее.



Головы им отрубят — и всего делов

В последней опере Джакомо Пуччини «Турандот», написанной им в 1924 году по пьесе Карло Гоцци, случился, пожалуй, самый жалкий выход Принца Персии. Он опрометчиво посватался к принцессе Турандот, не ответил на три ее вопроса и, по правилам, должен быть казнен с восходом луны. Толпа требует его смерти немедленно и в сутолоке толкает немощного старика, бывшего татарского царя. К нему на помощь приходит неизвестный принц, главный герой пьесы и будущий жених принцессы. А персидскому принцу рубят голову по расписанию.

Сфинкс эры маркетинга

14 мая рядом с Марбл-арч, что в Гайд-парке центрального Лондона, британский песочный скульптор Пол Хоггард с тремя коллегами закончил создание 3,65-метровой статуи Принца Персии. Возвели этого гиганта в преддверии выхода игры и фильма. Материалов не пожалели — на исполина пошло 16 тонн белого песка, больше 1000 литров воды и пять дней.

Принц русского авангарда

В 1991 году Владимир Пелевин написал повесть «Принц Госплана», в которой смешал сюрреализм, киберпанк, экзистенциальный надлом и постсоветский офисный быт. Программист Андрей Лапин безудержно играет в Prince of Persia, и виртуальный мир становится для него второй реальностью. Лапин приходит к вопросу — а реальна ли жизнь его самого? В повести можно встретить отсылки и к другим играм, популярным во времена IBM PC: Arkanoid, Budokan, Tower Toppler, M1 Tank Platoon и др. В них играют коллеги Лапина.

Домашнее видео

Первый Prince of Persia в 1989 году прославился не только необычной вселенной, но и правдоподобной анимацией главного героя. Чтобы этого достичь, Джордан Мехнер использовал технику ротоскопирования, обрисовывая кадры из реального видео. Моделью для Принца ему послужил младший брат Дэвид — он несколько часов снимал на камеру, как тот взбирается на стены, бегает, прыгает, фехтует. В интернете легко найти это видео. Но интересно еще вот что. На месте «спаек» Джордан вставил в видео кадры из игры и… свои фото. Вышло жутковато.

Персидский прононс

Юрий Ловенталь — так зовут актера, чьим голосом говорит Принц в The Sands of Time, The Two Thrones и The Forgotten Sands. Кроме того, этот человек озвучил более 40 аниме (роли самые разные — от гипертрофированных мужей до тонкоголосых девочек) и около 130 игр (среди них BioShock 2, Dragon Age: Origins и Metro 2033). В грядущем Batman: Arkham Asylum 2 озвучивает Найтвинга.

Георгий Курган

RS@IGROMANIA.RU

Жанр
GTA-вестерн

Издатель
Rockstar Games

Разработчик
Rockstar San Diego

Издатель в России/локализатор
1С-СофтКлаб

Похожесть
Gun
Call of Juarez
Red Dead Revolver

Мультиплеер
Интернет

Платформы
Xbox 360, PS3, PC (возможно)

Сайт игры
www.randomgamewebsite.com

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

RED DEAD REDEMPTION

Как-то поздно ночью я скакал на лошади по прерии. В долине истошно завывали койоты, откуда-то раздавались звуки выстрелов — дело житейское, с кем не бывает. Внезапно меня окликнул жалобный голос — пожилой мужчина в котелке и с серебристым значком на груди плакался, что только что двое заключенных прикончили его напарника и сбежали из-под конвоя.

Поймать их оказалось непросто: хотя мерзавцы и улепетывали на своих двоих, но в совершенно противоположные стороны; минута промедления — и им обязательно удалось бы скрыться в густом кустарнике. Пришпорив лошадь, я догнал одного из них, набросил лассо, связал покрепче. Затем точно таким же способом угомонил второго. Пыхтя, взвалил на лошадь, не без труда доставил к ногам служителя закона. Тот сердечно поблагодарил меня, сунул двадцатку, после чего без лишних комментариев пустил каждому пленнику по пуле в затылок и заковылял в сторону ближайшего города. Тут вам не Либерти-Сити!

Водитель кобылы

Для начала — пятиминутка откровений: за последние десять лет компания **Rockstar** создала всего одну по-настоящему гениальную игру. Она называлась **GTA 3**. С тех самых пор транснациональная студия-разработчик одну за одной выпускает игры, которые работают на той же самой механике, в которых повторяются сценарные ходы и миссии, но которые, несмотря на это, раз за разом производят эффект разорвавшегося фугасного снаряда.

Игровой мир, персонажи, сюжет — все это выходит у Rockstar лучше, чем у кого бы то ни было. Многим удавалось сравняться и даже превзойти их по отдельным показателям: классный открытый мир есть в **Red Faction: Guerrilla**, сюжет — в **Heavy Rain**, персонажи и стрельба — хотя бы в том же **Call of Juarez**. Но обскакать их по всем фронтам сразу не смог еще никто.

Rockstar давят нечеловеческой мощью: они бессовестно тиражируют собственные идеи десятилетней давности, но каждый раз делают это настолько тщательно, настолько эффектно и с таким вниманием к деталям, что у едких критиков не остается ровным счетом никаких шансов.

Раз ковбой, два ковбой

Чтобы вам стала ясна вся суть проблемы, нужно понимать, о какой игре идет речь. Дело в том, что в своей основе Red Dead Redemption — это именно что «GTA про ковбоев». Здесь идентичная механика: открытый мир, задания, которые можно выполнять в произвольном порядке. Есть города, магазины, общественный транспорт (тепловоз, дилижансы), масса дополнитель-

Пока вы отстреливаетесь от бандитов, лошадь будет самостоятельно нестись вперед по ближайшей доступной дороге.

Что значит «мультиплатформенный»?!

Нет, глаза вас не обманывают — опубликованный на этих страницах текст действительно посвящен игре, которая пока вышла только на Xbox 360 и PS3. Более того, перевернув несколько страниц, вы обнаружите рецензию на **Alan Wake**, а чуть дальше вас ждет рассказ о **Super Mario Galaxy 2**.

Пугаться не стоит. Мы не начинаем вдруг резко и неожиданно писать сразу обо всех играх, выходящих на всех платформах. Но! За последние годы среди вас, дорогие читатели, появилось очень много людей, у которых есть не только PC, но и какая-то из консолей. Плюс — многие крайне важные для индустрии мультиплатформенные игры часто в первую очередь выходят именно на приставках.

Например, в случае с Red Dead Redemption мы почти уверены, что на PC она все-таки появится — так бывало со всеми крупными проектами Rockstar. Но сколько времени осталось до этого знаменательного события — не сможет сказать никто, а прекрасная игра лежит на полках уже сейчас. С Alan Wake и Super Mario Galaxy 2 все еще проще: это необычайно важные проекты для своих платформ (у AW, кстати, еще и есть шанс выйти-таки на PC).

Поэтому мы решили, что больше не можем позволять себе обделять вас информацией и делать вид, что консолей вообще не существует. «Игромания» — это журнал не о платформах, а об играх и игровой индустрии, и даже если вы ни за что не променяете новую видеокарту на Xbox 360 или PS3 — вам просто необходимо быть в курсе, какие самые важные релизы случились на всех платформах.

Ну и, конечно, окончательное решение о том, о каких играх и платформах стоит говорить на этих страницах, — зависит исключительно от вас. Пишите на форум и на ***mania@igromania.ru***. Хвалите. Предлагайте. Критикуйте. Жалуйтесь. Требуйте сатисфакции. Мы, со своей стороны, обещаем, что ни один отзыв не останется без внимания.

ных занятий, мини-игры и выводок придурковатых персонажей. Стрельба — та же самая (автоприцеливание, система укрытий), типы заданий — в общем, похожи, движок и физика — идентичны. Но при этом Red Dead Redemption и GTA — это две совершенно разных игры. И все благодаря сеттингу.

Стоило вытащить Grand Theft Auto из мегаполиса в чисто поле и посадить на лошадь, как она преобразилась до неузнаваемости. Правила поведения, которые мы выработали за годы преступной деятельности в условиях городской агломерации, совершенно не работают в обществе койотов и смурных усатых мужчин в широкополых шляпах.

Гигантских городов больше нет. Самое высокоразвитое поселение в мире игры — цивилизованный со всех сторон город Блэкуотер — по размерам напоминает среднестатистическую деревню Чмаровку. Прочие населенные пункты и того меньше. Все остальное пространство занимают бескрайние прерии, горы, пропеченные солнцем или засыпанные снегом, долины, рощи, болота...

По ощущениям, все это напоминает заезды по сельской местности в **GTA: San Andreas**. Но там все-таки основные события происходили в городах, на природе же было пусто и одиноко. В Read Dead Redemption все иначе: в каждой локации обитает целый зоопарк животных, от койотов и кроликов до рысей, медведей, бобров и скунсов. Вроде бы они даже как-то взаимодействуют между собой, но мы серьезной кооперации не заметили — разве что на места боевой славы мигом слетаются стервятники, а лошади исправно пугаются волчьих стай.

Как следует смажь оба кольта

И тем не менее этот мир завораживает. Недостаток городской «движухи» с лихвой компенсирует миллион случайных происшествий, которые могут произойти с одиноким путником на лошади. Вас может окликнуть женщина в исподнем и жалостливо попросить о помощи: при приближении к ней из-за ближайших валунов повыскакивают мучачос и нашпигуют вас свинцом. На улице к вам может обратиться продавец из бакалейной лавки и попросить изловить ограбившего его преступника. Одинокий заблудившийся мексиканец способен запросто угнать вашу лошадь. А плутоватого вида крестьянин предложит поучаствовать в авантюре по краже телеги с провизией.

С окружающей средой придется взаимодействовать, хотите вы этого или нет. За выполнение сюжетных миссий платят редко и мало (а часто — не платят вообще), а деньги очень нужны — чтобы покупать новое оружие (ближе к концу попадаются полуавтоматические пистолеты, дробовики и динамитные шашки), лошадей, а также медикаменты, билеты в синему и конские стимуляторы, чтобы животное не выдохлось раньше времени и не сбросило седока.

Возможностей заработать на стороне — вагон. Есть упомянутые случайные миссии. Есть охота: животных можно расстреливать просто так или приманивать специальным зельем; с трупов надлежит сдирать шкуры и сопутствующие органы и продавать по выгодной цене — особенно хорошо расходятся волчьи сердца и медвежьи когти. Есть блек-джек, кости, покер и возможность подработать ночным сторожем. Наконец, можно искать клады или выполнять контракты по обезвреживанию бандитов. Если умудритесь доставить их властям живьем, то получите в два раза больше денег, но для этого нужно как-то умудриться связать негодяя.

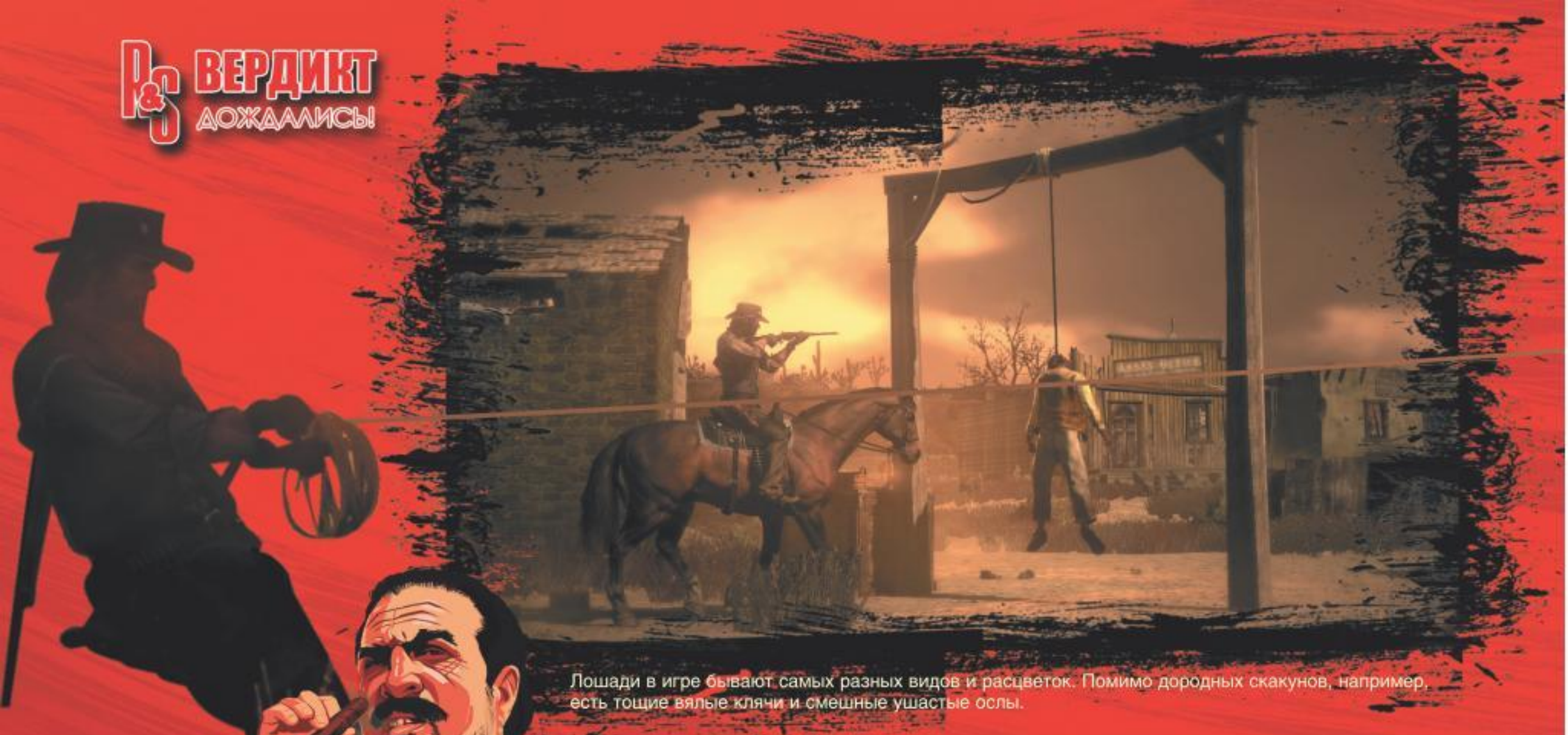
А можно, напротив, податься в преступники, начать грабить караваны, похищать мирных жителей и жестоко казнить ослов. Но учтите, в игре действует система кармы — и тех, кто ступит на скользкую дорожку, будут более активно преследовать власти (зато головорезы, наоборот, станут встречать с распростертыми объятьями).

Брать преступников живьем не только прибыльно, но и весело: слышали бы вы, какие скабрезности они несут, пока Марстон тащит их к лошади!

Хороший, плохой, отвратительный

Мир игры получился настолько большим и разнообразным, что вы без труда сможете воспроизвести в нем произвольную сцену из вашего любимого вестерна. Ограбление поезда, погоня по прериям, родео на диком мустанге, вопящая связанная женщина на железнодорожном полотне — для Red Dead Redemption это всего лишь мимолетные эпизоды, которые случаются на каждом шагу. С такими возможностями игра, в принципе, могла бы обойтись вообще без сюжета, но в обязательных миссиях Red Dead Redemption творятся еще более интересные и удивительные вещи, чем в пустыне.

Те, кто читал наши превью, должно быть, помнят, что RDR подражает стилистике натуралистичных вестернов 60-70-х годов



Лошади в игре бывают самых разных видов и расцветок. Помимо дородных скакунов, например, есть тощие вялые клячи и смешные ушастые ослы.

прошлого века. Главный герой, небритый ковбой по имени Джон Марстон, приезжает в городок Армадилло по заданию правительства, чтобы найти и обезвредить своих бывших коллег по банде — в обмен на это двое агентов в котелках обещают, что простят ему все прошлые грехи и вернут жену и сына, которых взяли в заложники.

И тут снова срабатывает эффект «подмены сеттинга», о котором мы говорили в начале статьи. Rockstar используют свои любимые приемы — киноцитаты и персонажей-клоунов, — но в рамках Дикого Запада у них получается совсем другая история. Во многом потому, что источники цитирования в этот раз принципиально иные: завязка прилежно копирует «Дикую банду», а впоследствии авторы еще не раз будут обращаться к классическим вестернам.

Центральная тема игры — падение Дикого Запада. Мы оказываемся в штате Нью-Остин в поворотный момент его истории: сюда вот-вот обрушится цивилизация и сотрет с лица земли всю ковбойскую романтику. В открывающей сцене подъемный кран сгружает с корабля автомобиль, как бы намекая, что скоро лошадей заменят лошадиные силы. Старушки в поезде чванливым тоном рассуждают о том, что индейцев загнали в резервации «ради их же блага». В это же самое время немолодой шериф Армадилло безуспешно пытается понять, как же работает «этот чертов телефон».

Мир Red Dead Redemption обречен, а его главные герои — сущие динозавры. Они борются за право на существование, и в ход идут самые жесткие методы. В полном соответствии с каноном поздних вестернов, разработчики творят на наших глазах предельно мрачные вещи. В Red Dead Redemption есть сцены массовых расстрелов партизан. Здесь регулярно убивают лошадей. Вешают домохозяек. Хоронят проституток. С неприятным хлюпающим звуком сдирают шкуры с буйволов. А приключения главного героя начинаются с того, что он получает пулю под ребра — привет от старых товарищей.

За пригоршню зубов

RDR — одна из самых тяжелых и жестоких игр Rockstar, причем эта жестокость не показная, здесь никто не будет тыкать игроку в лицо кишками и отрезанными головами. Напротив, ужасы ковбойского быта разработчики описывают предельно будничным тоном — и от этого становится по-настоящему жутко. Вот выстрел в голову на уличной дуэли развернул человеку полчерепа. Вот нам встретился сумасшедший расхититель могил, который возит в

После удачно проведенной дуэли оппонента Марстона, как правило, хоронят в закрытом гробу.

Еще один прием из стандартной экшен-программы Rockstar — стрельба по противнику из пушки.

своей телеге трупы и ведет с ними задушевные беседы. А там, за пригорком, должно быть, линчуют негров — дикие места, подумаешь, какая новость.

Суровую реальность Дикого Запада не могут смягчить даже традиционные GTA-скоморохи. На этот раз хотелось бы отметить тучного торговца эликсирами вечной молодости (корчит из себя интеллектуала, цитирует «Иллиаду» и «Отелло»), вечно пьяного ирландца по имени Ирландец, лидера мексиканского сопротивления, больше похожего на столичного мажора с манией величия, а также невротического профессора, которого выгнали из Йеля за деградацию и кокаинизм.

Все эти славные ребята доставляют немало приятных минут, но ближе к концу игры куда-то исчезают. Джон Марстон остается один на один с безжалостным «цивилизованным миром» в лице двух правительственных агентов. И не нужно быть профессиональным сценаристом, чтобы понять, что ничем хорошим для Марстона это противостояние не закончится.

Большое ограбление поезда

Однако между начальным и конечным пунктами его крестового похода — несколько десятков часов геймплея. В нашем случае беглое ознакомление с игрой заняло 21,5 часа, треть из которых прошла за исследованием прерий и охотой на броненосцев. И это, честно говоря, была самая увлекательная часть игры — приключение на каждом шагу, полная свобода действий, фантастические пейзажи, ночевка под звездным небом... Сюжетные же задания получились слабее хотя бы потому, что там предлагается заниматься тем же самым, но — уже строго по указке разработчиков.

А что еще хуже — сценаристы регулярно повторяются. Здесь сеттинг уже сыграл с ними злую шутку: в распоряжении создателей GTA 4 были небоскребы, вертолеты, танки, мотоциклы и грузовые фуры, парашюты, наконец… смешивая эти ингредиенты в произвольных пропорциях, можно было создать самые безумные миссии. Максимум же, на что хватает Rockstar San Diego с их Диким Западом, — это на бронированный дилижанс и пулемет Гатлинга (хоть бы нефтяную вышку, что ли, взорвать дали!).

Все остальное без труда можно найти в побочных миссиях — погони на лошадях, зачистка деревни, штурм форта, оборона поезда, захват повозок... В сюжетных миссиях все эти сцены повторяются регулярно и изрядно утомляют (кроме разве что погонь — они, кажется, не могут надоесть никогда!). Нам запомнилась разве

Овладеть искусством использования лассо необычайно трудно, но того стоит: эта немудреная веревка с петлей не раз спасет вам жизнь и поможет заработать дополнительные комиссионные.

Целиться из допотопной снайперской винтовки довольно неудобно — как будто высматриваешь противника сквозь мутный осколок стекла.

что переправа через реку под градом пуль, сельскохозяйственные миссии по выпасу скота, тридцатисекундная гонка на вагонетках и еще один эпизод в Мексике, который мы не будем пересказывать, чтобы не испортить вам праздник. Единственное же оправдание существованию остальных миссий — неизменно чудесные ролики.

Вообще, чем дольше играешь в RDR, тем больше обнаруживается мелких, но очень неприятных недостатков, которые не позволяют выставить игре эпохальные 10 баллов. Большинство недочетов достались игре вместе с движком и механикой, но то, что было простительно и малозаметно в GTA, здесь становится заметным благодаря — снова! — сеттингу.

Например, искусственный интеллект практически отсутствует: противники способны сидеть в засаде, пока вы, спокойно и не таясь, заходите им в тыл; они будут раз за разом занимать пулеметный дзот, невзирая на то, что он отлично простреливается из снайперской винтовки. Доходит до смешного — солдаты регулярной армии могут бегать рядом с революционерами, не предпринимая никаких попыток ликвидировать друг друга. GTA 4 страдала примерно теми же недугами, но там практически не было массовых побоищ с участием десятков человек с обеих сторон. Здесь же такие потасовки случаются регулярно — и тупость AI бросается в глаза.

Наконец, игра банально плохо оттестирована. Регулярно случаются баги: пропадают лошади, персонажи упираются лбом в валуны, у движущегося поезда пропадает звук, а в интернете без труда можно найти ролик, в котором модель осла самопроизвольно подменилась моделью мексиканской женщины, на которой Марстон скачет добрых несколько минут. На PS3 все вообще плохо — по каким-то странным причинам детализация и разрешение на консоли **Sony** оказалась заметно ниже, чем на Xbox 360.

■■■

И тем не менее сегодня Red Dead Redemption — лучшая на свете игра в целом ряде номинаций. Во-первых, это, безусловно, лучший игровой вестерн — с нешуточной свободой действий, серьезным сюжетом и богатой экосистемой. Во-вторых, это лучший симулятор езды на лошадях. Управление, конечно, требует определенного привыкания, но, освоившись, можно стать настоящим ковбоем — стрелять в преследователей через плечо и ловко загонять стада коров на пастбища. В-третьих, это лучший симулятор охоты — любые пять минут RDR стоят всех игр серии Cabela's и Bass Pro, вместе взятых.

Наконец, в-четвертых, это самый нестандартный и оригинальный GTA-опыт на сегодняшний день. Для всех, кому обрыдли вонючие мегаполисы с их эмигрантами, небоскребами, чадящими фабриками и продавцами хот-догов, Red Dead Redemption станет глотком воздуха — горячего, пыльного, но все-таки свежего воздуха пустыни. И пусть даже у этого мира нет будущего, до конца еще далеко: в прерии еще бродят буйволы, в салунах хлещут горькую ковбои, а до того, как автомобили смогут потягаться с лошадьми по части скорости и маневренности, пройдет еще несколько лет. Дикий Запад по версии Rockstar навсегда застыл на краю бездонной пропасти — такое зрелище пропускать нельзя ни в коем случае. ■

- Реиграбельность
- Классный сюжет
- Оригинальность
- Легко освоить

Оправданность ожиданий: 100%

Дождались?

Red Dead Redemption — это лучший игровой вестерн. Gun, Call of Juarez и Red Dead Revolver, конечно, были по-своему хороши, но все они, даже вместе взятые, не смогут потягаться даже с одной-единственной поездкой по прериям Rockstar San Diego.

- 10 Геймплей
- Графика 9
- 10 Звук и музыка
- Интерфейс и управление 9

Рейтинг

9,5

ВЕЛИКОЛЕПНО

PlayStation Network

PSP™ Essentials

Всё самое необходимое для твоей PSP™

www.playstation.ru

590 руб

PlayStation Portable

SONY
make.believe

Реклама

PlayStation, PSP and PS3 are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. PS3 is a registered trademark of Sony Corporation. All rights reserved.

Александр Чепелев

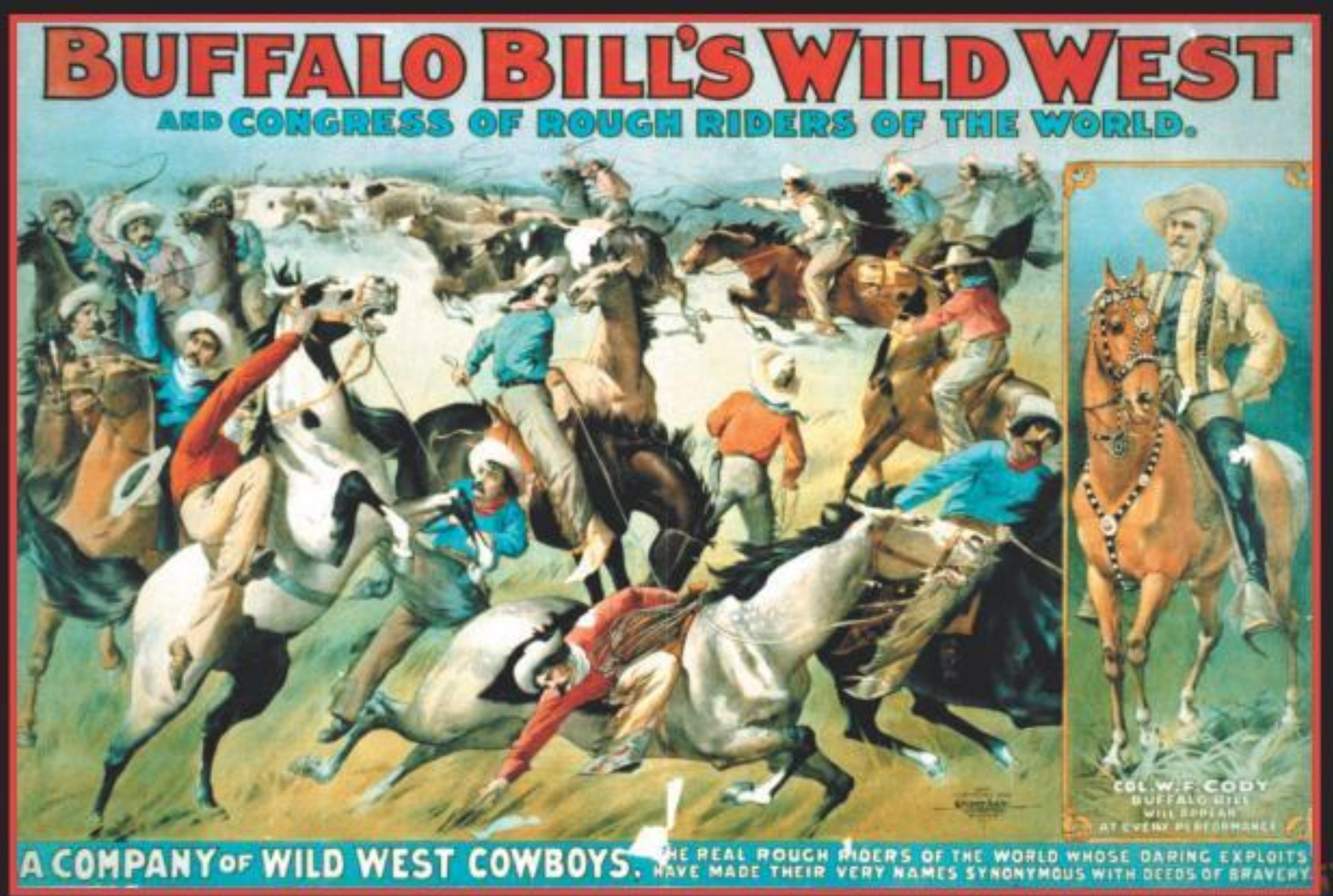
Восток-Запад

Официально эпоха Дикого Запада закончилась в 1890-х годах, когда власти США закрыли фронтир — зону освоения земель, границу между проданной и «ничейной» территорией (однако де-факто разборки между ковбоями, индейцами и всеми причастными продолжались до 1920-х). Призрачный дух опасной свободы, за которым многие стремились на необжитые индейские земли, испарился — и сегодня на месте бывшего «Дикого Запада» находятся знакомые и понятные штаты: Северная и Южная Дакота, Вайоминг, Монтана, Канзас, Небраска и Техас. «Игромания» подводит итоги ковбойской эпохи, которые, как и предполагалось, оказались безнадежно далекими от романтических образов из вестернов.

Шоу Буффало Билла

Буффало Билл (настоящее имя Уильям Коди) — национальный герой Америки, беспринципный вояка, известный убийством нескольких десятков индейцев и тысяч бизонов: только за 18 месяцев (1867-1868) он извел 4280 голов крупного рогатого скота, чем очень гордился.

Но настоящую славу Биллу принесло его шоу, «Дикий Запад Буффало Билла», с которым он разъезжал по всей Америке с 1887 года более 30 лет. В нем индейцы выставлялись жестокими дикарями — они, крича, нападали на дилижансы, грабили поселения, захватывали добропорядочных колонистов. В критический момент появлялся отважный Буффало, спасал мужчин от скальпирования, а женщин — от поругания, несколькими выстрелами отправляя «дикарей» на встречу с предками. Именно в краснокожих заключалась изюминка шоу — Билл выбирал из настоящих, замученных голодом индейцев особенно кровожадных на вид и использовал их в качестве актеров. Были и «приглашенные звезды»: например, на протяжении около трех лет в шоу выступал вождь Сидящий Бык.



Кроме того, в обязательную программу входили «охота на бизона», демонстрация меткости, племенные танцы и прочие зарисовки. Именно эти пасквили дали начало жанру вестернов. Что же касается самого шоу Буффало Билла, то его до сих пор ставят в США — например, в Диснейленде.

Истребление бизонов

«Охотники за бизонами сделали за последние два года больше для решения острой проблемы индейцев, чем вся регулярная армия за последние 30 лет. Они уничтожают материальную базу индейцев. Пошлите им порох и свинец, коли угодно, и позвольте им убивать, свежевать шкуры и продавать их, пока они не истребят всех бизонов!» — призывал американский генерал Филип Шеридан. Индейцы издавна охотились на бизонов ради пропитания и шкур. Для американцев же они стали прибыльным развлечением и методом выжить краснокожих с исконных земель. Охотники убивали бизонов тысячами, сдирали и продавали шкуры. Последним находилось множество применений в хозяйстве (например, они отлично заменяли брезент), но нередко туши бизонов оставляли гнить на солнце. Железнодорожные компании зазывали публику возможностью пострелять по бизонам прямо из окна поезда. Были и простые любители скакать по прериям, постреливая по бизоньим стадам. Один из таких «спортсменов», некто Карвер, хвастался, что убил 40 бизонов, проскакав всего 20 минут.

К середине XIX века каждый год уничтожалось примерно 2,5 млн бизонов. В 1500 году бизонов было больше 70 миллионов. В 1840-м — 50 миллионов. В 1900-м — восемьсот особей. После этого американцы все-таки одумались и к 1905 году учредили специальное «бизоновое общество», благодаря деятельности которого удалось спасти вид от окончательного вымирания. Однако правительство, поощрявшее убийства бизонов, своего добилось: 1880-1886 годы стали голодными для индейцев, многие умерли. Проехавший по прериям в 1887 году английский натуралист Уильям Гриб написал: «Повсюду виднелись бизоньи тропы, но живых бизонов не было. Лишь черепа и кости этих благородных животных белели на солнце».

Индейские резервации

Правительство США XIX века воспринимало краснокожих как иностранцев, которые нагло пользуются американскими землями. Меры по пресечению «несправедливости» они принимали соответствующие — оттесняли индейцев в резервации, выдавая им раз за разом все меньшие участки под жилплощадь. Так, дав в 1791 году индейцам право мирно возделывать незанятые колонистами земли, в 1828-м правительство резко передумало и, приняв в 1830 году «Закон о переселении индейцев», погнало пять индейских племен (чокто, маскоги, чикасо, чероки, семинолы) с юго-востока на пустынный запад, т.н. «индейскую территорию», за Миссисипи. Путь, который впоследствии получил название «дорога слез», занял несколько лет, тысячи умерли в пути.

В итоге только у племени чероки отняли 81 200 000 акров исконных территорий, а до 1866 года навязали 24 договора о земле. Люди в резервациях голодали, однажды им занесли одеяла с черной оспой, перекосившей многих поселенцев. Эти поселения были во многом похожи на нацистские концлагеря и затем послужили примером для Гитлера — в них не должны были выживать.

Разумеется, индейцы просто так не сдавались. Между 1775 и 1890 годами прошло больше 40 войн, в которых погибли 45 000 коренных американцев и 19 000 колонистов. Финальным аккордом противостояния принято считать бойню на ручье Вонденд-Ли, когда командир кавалерийского полка США Джеймс Форсайт приказал собрать оружие у индейцев, которые не желали переселяться в резервацию в Омахе. Среди жителей племени попался глухой старик Черный Койот, не услышавший приказа. Тогда командир рассвирепел. Уставших краснокожих расстреляли хаотично, в упор, не жалея детей. Погибло 350 индейцев и 25 солдат, убитых в суматохе своими же однополчанами. Через год индеец Стоящий Медведь, несмотря на запреты, покинул резервацию, в судебном порядке обвинил правительство США в зверствах над коренным населением Америки и выиграл процесс. Правительство вынуждено было уступить, и в 1901 году с некоторыми оговорками «пять цивилизованных племен» получили американское гражданство. Но по-настоящему из резерваций индейцы выбрались лишь во время Первой мировой войны, когда армии США нужен был «даже краснокожий».

Резервации существуют и сегодня, каждая со своим правительством, законами и правилами. Справедливости ради стоит сказать, что современные американские чиновники всячески пытаются загладить вину своих предков: так, в 2009 году правительство США выплатило индейским племенам 3,4 миллиарда долларов за «неправильное распределение земель».

Джосеф Смит пророком был

Для Церкви Иисуса Христа святых последних дней (мормонов) Дикий Запад стал возможностью наконец-то уйти от преследования и свободно развивать свою церковь. В то время эта религия только-только зарождалась — в 1820 году ее основатель Джозеф Смит якобы увидел в видении ангела, который рассказал ему о спрятанных возле холма золотых листах с пророчествами. Тот их нашел, перевел и организовал церковь, которая начала стремительно набирать популярность. Властям это не понравилось, и на последователей Смита начались гонения, в результате которых мормоны вынуждены были переехать из Нью-Йорка — сперва в Огайо, а затем, в 1831-м, в штат Миссури.

Но и там началась форменная травля — на мормонские поселения совершали набеги бандиты, убивая десятки верующих, а самого Джозефа Смита на несколько месяцев упрятали в тюрьму. Мормоны вновь переселяются, теперь в город Наву, Иллинойс, но им снова не везет — Джозефа убивают, а только что возведенный храм пришлось в спешке покинуть. Судьбоносный шаг для мормонов — путешествие на Запад: в 1847 году они прибывают в штат Юта, где основывают несколько поселений, в т.ч. Солт-Лейк-Сити.

Скоро между федералами и мормонами вспыхивает война — правительство не устраивает полигамный образ жизни мормонов, лоялисты активно пытаются протолкнуть на пост губернатора своего человека. Мормоны не бездействуют — объединившись с индейцами пайюты, они нападают на мирных переселенцев, уничтожают армейские арсеналы. После короткого затишья в период Гражданской войны мормонам снова не везет — полигамию окончательно запрещают, тысячи мормонов заключают в тюрьмы. В итоге в 1890 году мормоны по своей воле прекратили практику многоженства (ибо получили соответствующее откровение от Бога), были помилованы президентом и с тех пор для них начались более-менее мирные времена.

Золотая лихорадка

Калифорнийская золотая лихорадка стала для США и Дикого Запада трамплином к бурному развитию. Днем ее начала принято считать 24 января 1848 года, когда рабочий Джеймс В. Маршалл из города Колома нашел золото в водяном колесе.

О волнующей находке написало несколько газет, объявил лично президент, новость пролетела по Европе, Азии и… началось. В Калифорнию хлынули сотни тысяч иммигрантов. Сан-Франциско, который в то время и так считался заштатным поселком, вовсе опустел — все отправились на прииски. Самородки находились без особого труда, за пять лет лихорадки старатели извлекли драгметалла на сумму около 200 миллионов долларов. В эти годы население штата выросло с 14 000 (1848) до 200 000 человек (1850), началось бурное развитие фермерства, строительство железных дорог. Сан-Франциско тем временем вырос в крупный развитый город, в котором стремительно появились новые школы, церкви, коммерческие предприятия.

Были и жертвы — из-за огромного количества переселенцев многим приходилось жить в обломках кораблей и деревянных хибарах, цены в магазинах взлетели до небес, а экология деградировала. Вместе с бурным ростом в Сан-Франциско появились все сопутствующие беды: насилие, пьянство, проституция. Индейцев традиционно вытеснили с золотоносной территории. После того как в 1850-м правительство ввело налог на добычу золота для иностранцев ($20 — немаленькая по тем временам сумма), пыл искателей приключений в Калифорнии несколько поутих и они отправились искать презренный металл на новые территории вдоль Скалистых гор, на юго-запад. Золото обнаружили в Аризоне, Нью-Мехико, Айдахо и некоторых других штатах.

RS@IGROMANIA.RU

Жанр
Экшен
Издатель
Ubisoft
Разработчик
Ubisoft Montreal
Издатель в России/ локализатор
Акелла
Похожесть
Prince of Persia: Sands of Time
Мультиплеер
Отсутствует
Платформы
PC, Xbox 360, PS3
Сайт игры
www.princeofpersia.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
Core 2 Duo 2,6 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Quad 2,2 ГГц, 4 Гб, 1 Гб видео

Игорь Асанов

PRINCE OF PERSIA
THE FORGOTTEN SANDS

Говоря о **Prince of Persia: The Forgotten Sands**, очень хочется вспомнить одну курьезную историю, которая совсем недавно мелькала в зарубежных новостных блогах, но о которой все благополучно забыли — невелика новость. Издательство **Ubisoft** перевыпустило PS2-версию **Prince of Persia: Sands of Time** 2003 года, предварительно сменив бокс-арт на аналогичную Forgotten Sands картинку и налепив на все демпинговый ценник в $19,99.

Покупатели, купившие старую игру под видом новинки (название Sands of Time явным образом перекликается с недавно вышедшим фильмом с Джеком Джилленхолом, который был снят как раз по этой игре), конечно, оскорбились и отнесли покупку обратно в магазин. Но большая часть из них — кто видел серию Prince of Persia первый раз в жизни, мы уверены, почти ничего и не заметила. Поэтому лучшее, что могла сделать Ubisoft в этой ситуации, — вложить абсолютно во *все* коробки Forgotten Sands диски с Sands of Time. Разумеется, предварительно заставив ее работать на чем-то современнее PlayStation 2.

Вход в пустоту

Forgotten Sands был для **Ubisoft Montreal** тем, что погрязшие в творческом кризисе музыканты обычно называют «Назад к корням» — т.е. снова начать производить то, что получается у них вообще без какого-либо напряжения извилин и гарантированно пользуется любовью у публики. В случае с гитаристом Слэшем, недавно выпустившем первый сольный альбом, — это грубый хард-рок середины 80-х с черепами и браслетами, какой он играл еще во времена Guns'n' Roses, а в случае с Ubisoft Montreal — Пески времени и вос-

Главным сценарным приемом, которым Ubisoft начинают драки, по прежнему остается трюк «Пятьсот скелетов из-за угла» Нельзя не признать: придумать что-то более эффектное невероятно сложно.

точные минареты, от которых за время экспериментов двухгодичной давности успели уйти очень и очень далеко.

Но весь трагизм ситуации заключается в том, что без Джордана Мехнера, который стоял за созданием Sands of Time, вся монреальская студия — не более чем крепкие ремесленники, которым не хватает внутренней свободы, легкости стиля, смелости, да и просто таланта. Что, в принципе, было заметно и по двум последним частям «песчаной» трилогии, но сейчас стало особенно очевидно.

Проколы намечаются уже в самых базовых вещах — у игры банально нет цели. Ведь, казалось бы, все на месте: сам принц, застигнутый в промежутке между Sands of Time и **Prince of Persia: Warrior Within**, а значит, еще не огрубевший и не превратившийся в жестокого моджахеда. Атмосфера восточной сказки со всеми ее дворцами, опочивальнями и дутыми шароварами — почти получилась (хотя повторить волшебную музыку Sands of Time тут, кажется, и не пытались). Акробатика с беготней по стенам, раскачиванием на балках и спусками по висящим стягам — присутствует. Ловушки, головоломки, перемотка времени (успевшая за семь лет превратиться из диковинного чуда в скучный жанровый стандарт), бескровное рассекание противников напополам... Ничего не позабыли?

Принц и нищий

И точно ведь — принцессу! В первом «Принце» 1989 года мы тратили на спасение пленницы ровно час, а в Sands of Time проводили с болтливой Фарой почти всю игру (расплачиваясь за это случайными стрелами в своем седалище), ни секунды не сомневались, что все это — ради того самого поцелуя в конце.

Forgotten Sands с самого начала дает понять, что если тут и придется кого-то спасать, то лишь собственного, не слишком приятного брата Малика, королевство которого одолевает неизвестная армия, а самого его — пижонская самоуверенность, в результате которой на свободе оказывается *древнее зло* в лице песчаной армии Соломона.

Повылазившие отовсюду твари тут же обращают всех врагов и жителей в песок, оставляя в живых только двух братьев — как обладателей волшебного медальона, соединив части которого можно, по идее, загнать песчаное зло обратно. Поэтому все, что происходит в игре на протяжении ближайших пяти-шести часов (именно столько требуется на ее прохождение), идеально утрамбовывается в одну фразу: Принц догоняет, а Малик убегает.

Вошедший во вкус братец в какой-то момент открывает в себе «темную сторону» и обучает-

МАЛЕНЬКИЙ ПРИНЦ

Для тех, кто помнит

Forgotten Sands — не единственный способ познакомиться с каноническим «Принцем» на современных консолях. Еще в 2007 году в Xbox Live Arcade, а чуть позднее и в PlayStation Network вышел настоящий ремейк самого первого, двухмерного Prince of Persia 1989 года. Смертельные шатающиеся плиты и неожиданно выскакивающие шипы когда-то были настоящей проблемой для тех, кто проходил игру на клавиатуре, но с новой анимацией геймплей стал гораздо плавнее и дружелюбнее. При этом все характерные особенности, секреты и расположение врагов из оригинала были сохранены, так что ностальгические слезы всем заставшим его — обеспечены. Стоит все это счастье примерно десять долларов, так что если у вас есть консоль, подключенная к интернету, то пропускать такое решительно не стоит.

Игра использует движения и модели из Sands of Time, которые при виде с боку до сих пор выглядят хорошо.

Домашнее задание: ориентируясь на положение водяных струй, попробуйте рассчитать, под каким углом к земле сейчас находится Принц?

Диковинные механизмы достались Forgotten Sands в наследство от позапрошлогоднего Prince of Persia. Вот только когда из таких чудо-машин состояли чуть ли не все декорации, играть было в разы интереснее.

За прошедшие годы мы настолько привыкли к прыжкам по балконам в Assassin's Creed, что удивляться акробатике в новом Prince of Persia не осталось уже никаких сил.

В свою очередь, на больших и страшных боссов все уже насмотрелись в God of War. Поэтому лучше обратите внимание на статую женщины с грудями-бубонами — вот где настоящий ужас!

ся использовать энергию песков для увеличения собственной физической силы и размера рогов на голове. С этого момента им с Принцем становится, естественно, не по пути, поэтому все время от встречи до встречи приходится тратить на выполнение обязательной жанровой программы, которая во времена Sands of Time дико веселила (сам факт того, что сложнейшие прыжки можно выполнять буквально одной кнопкой, был в диковинку), а сейчас лишь вгоняет в скуку.

Вода камень мочит

Комбинации упражнений предсказуемы, как в школьном спортзале с «козлом»: раскачаться на двух балках, пробежать по стене, прыгнуть на колонну, потянуть за выключатель и вскочить на подъехавшую платформу — повторить 10, 20, 1000 раз. При этом челленджа особого не наблюдается — даже ловушки в этот раз получились какими-то слишком легкими и проходятся с первого раза.

Чувствуя это, авторы искусственно усложнили акробатику путем добавления двух лишних кнопок. Довольно быстро Принц знакомится с волшебной хранительницей воды Разией, которая сперва дарит ему возможность заморозки жидкости, а ближе к концу — способность восстанавливать разрушенные стены силой воображения.

Любую льющуюся струю воды можно заморозить, превратив в колонну или балку, — делается это одной кнопкой и не вызывает абсолютно никаких трудностей. Главная проблема в том, что делать это нужно практически всегда, так что в какой-то момент подкорка просто начинает срабатывать за нас, зажимая кнопку при виде любой изливающейся жидкости. Вдобавок по чистому и явно очень скользкому льду Принц бегает так же уверенно, как и по любой другой поверхности, что окончательно нивелирует любую разницу в восприятии.

Поэтому любой стычки с врагами в Forgotten Sands буквально ждешь, затаив дыхание, ведь экшен-механику игры Ubisoft Montreal не испортили. Хотя попытки предпринимались — простенькая магия, состоящая из четырех видов (заморозка, удар по земле, смертельный ураган и огонь), мало того, что почти не помогает отгонять врагов, так еще и требует постоянной прокачки. Но скакать по головам скелетов, пинать их ногами в пропасть и рубить мечом в прыжке здорово получается и без нее.

По проработке и количеству приемов это скорее Sands of Time, чем Warrior Within, но с одним важным нюансом. Врагов по-настоящему много, и если пару десятков скелетов, несколько воинов в доспехах и один тролль без мозгов поначалу воспринимаются как серьезная армия, то к концу местами приходится *прорубать* себе дорогу через вражескую толпу — даром что все действо происходит в достаточно тесных и линейных декорациях. Способность движка **Assassin's Creed** симулировать настоящую толпу очень пригождается этой игре, хотя чувства меры у разработчиков и здесь местами не хватает — от резкой смены темпа между акробатикой и драками начинаешь не на шутку уставать.

Картинка, которую рисует движок Assassin's Creed, ничем не отличается от самого донора — ему гораздо больше удается сложная архитектура и интерьеры, чем персонажи. Парафиновые лица не входят в контраст с парафиновыми же характерами (самого Принца наградили лицом деревенского дровосека), так что приз наших симпатий на этот раз уходит в руки гигантской механической астролябии (она же — одна из головоломок игры): различные движущиеся механизмы явно получаются у игры лучше, чем все остальное.

■■■

«Необязательная» — вот лучшее определение, которое можно дать новой части Prince of Persia. Несмотря на в меру увлекательные драки, красивую восточную архитектуру и по-прежнему работающую акробатику, эту игру сложно воспринимать как новую, полноценную часть серии (с визионерским Prince of Persia 2008 года в этом смысле не возникало никаких проблем). Несмотря на то, что Forgotten Sands демонстративно не имеет ничего общего со свежим фильмом, по качеству это и есть самая настоящая «игра по фильму». Только если большинство из таких проектов являются субпродуктом по отношению к кино, приложением к чему-то большему, то в нашем случае «прилагать» особо не к чему. Только если ко всей той же старенькой Sands of Time, но она и так вполне самодостаточна. ■

Перепрохождаемость ✓
Классный сюжет ✓
Оригинальность ✗
Легко освоить ✗

Оправданность ожиданий: 60%

Дождались?

Самый бесполезный «Принц» во всей серии, который отчасти может пригодиться только абсолютным новичкам.

Геймплей	7
Графика	7
Звук и музыка	7
Интерфейс и управление	8

Рейтинг

7,0

Хорошо

KONAMI

”НАСТОЯЩИЙ ГЕРОЙ ГОТОВ ПОЖЕРТВОВАТЬ СОБОЙ РАДИ ВОЦАРЕНИЯ МИРА.”

A HIDEO KOJIMA GAME

TACTICAL ESPIONAGE OPERATIONS

METAL GEAR SOLID®

PEACE WALKER

© 2010 KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT.
METAL GEAR AND METAL GEAR SOLID ARE TRADEMARKS OR
REGISTERED TRADEMARKS OF KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD. KONAMI IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI CORPORATION.

WWW.KONAMI-EUROPE.COM/GAMES . WWW.KONAMI-PEACEWALKER.COM

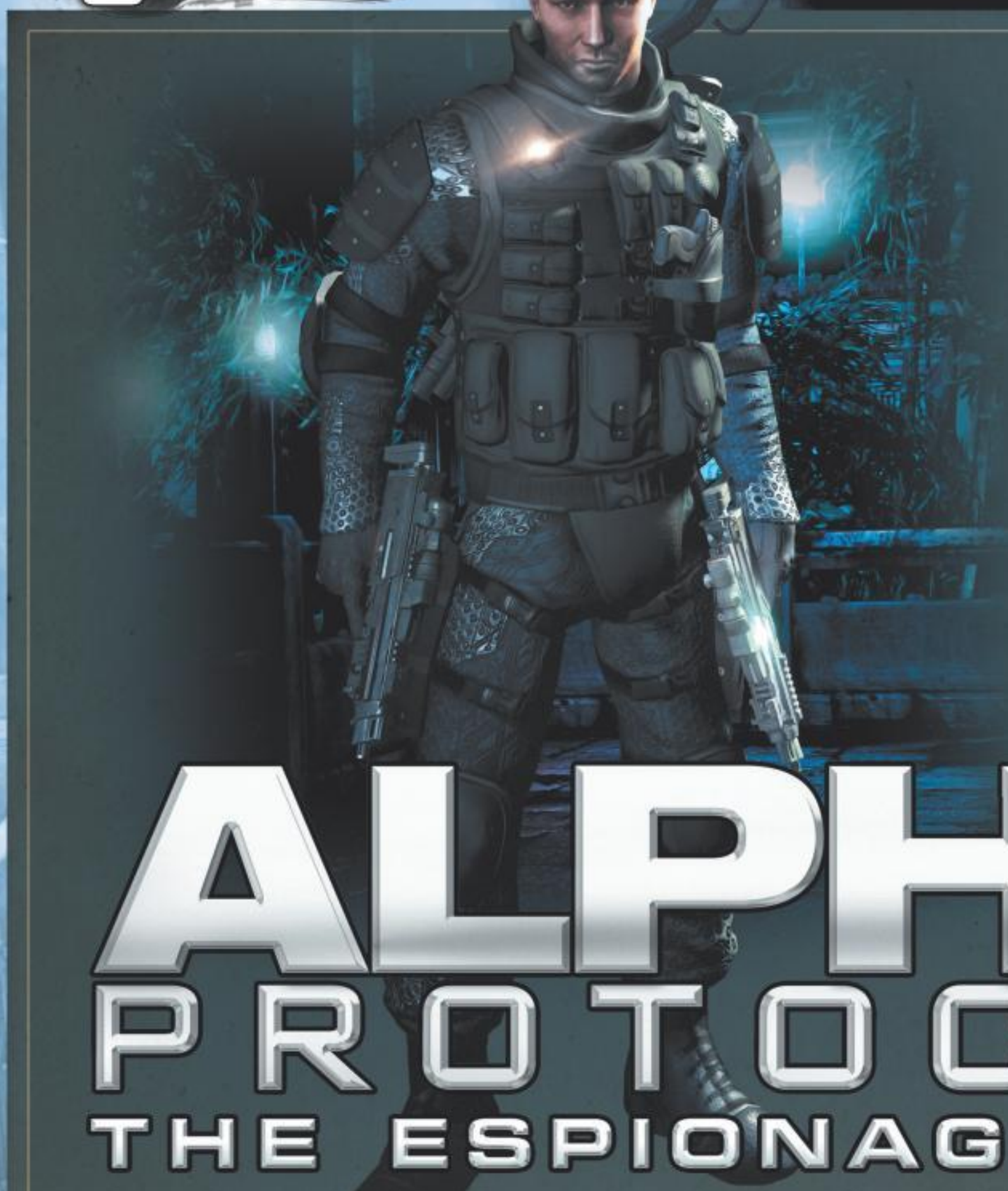
Реклама

PlayStation®Portable

ИЮНЬ 2010

КУПИ ИГРУ И ПОЛУЧИ
В ПОДАРОК БАНДАНУ СНЭЙКА!
ПОДРОБНОСТИ НА WWW.SOFTCLUB.RU

18
www.pegi.info



Жанр
Ролевая игра
Издатель
SEGA
Разработчик
Obsidian Entertainment
Похожесть
Серия Mass Effect
Vampire: The Masquerade — Bloodlines
Мультиплеер
Отсутствует
Платформы
PC, Xbox 360, PS3
Сайт игры
www.obsidianent.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Необходимо:
2,4 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
Желательно:
2,6 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

RS@IGROMANIA.RU

ALPHA PROTOCOL
THE ESPIONAGE RPG

Кирилл Волошин

Когда несколько человек из редакции «Игромании» одновременно сели за **Alpha Protocol**, мы заметили любопытную тенденцию: кто бы ни начинал в нее играть, первой реакцией почти всегда было глубочайшее отвращение. «Мерзость» — один из немногих цензурных эпитетов, которым награждали игру. Жаловались на графику, на анимацию, на перегруженный интерфейс — на все.

Но вот что удивительно: если те же самые люди находили в себе силы продолжить прохождение, то уже через несколько дней их отношение к игре менялось, подчас — на диаметрально противоположное. Еще в понедельник Максим Еремеев недовольно бурчал себе под нос «фигня какая-то», а уже в среду ходил по всем комнатам и рассказывал каждому встречному о том, какая же все-таки классная игра, этот Alpha Protocol. Примерно тем же самым в разное время занимались Алексей Моисеев и Георгий Курган. В нижеследующем тексте мы попробуем выяснить, как такое могло случиться.

Альфа-антитеррор

На всякий случай напомним, что Alpha Protocol — это шпионский боевик (главные источники вдохновения — бондиана Яна Флеминга и книги Роберта Ладлэма), который работает на движке и механике **Mass Effect**. Сюжет поначалу вызывает легкое недоумение. Секретный агент Майкл Торнтон, преданный правительством США и собственным работодателем (дико шпионской конторой, которая как раз и называется Alpha Protocol), начинает собственный крестовый поход против системы, пытаясь противостоять корыстным корпорациям, террористам и всей мощи разведки сразу. Его методы работы выглядят эксцентрично даже по меркам Джеймса Бонда: Торнтон, на которого объявлена охота, спокойно улетает из-под носа разведки в обычном самолете, при этом мило воркуя на борту с известной журналисткой, пользуется помощью штатной сотрудницы «Альфа-Протокола», связывающейся с ним прямо со своего рабочего места, и отсиживается в конспиративных квартирах той самой организа-

Отсутствие интеллекта противники компенсируют либо массированным огнем, либо… ничем.

Местный стелс порой выглядит именно так: мертвая проститутка, герой посреди комнаты и индифферентный террорист в дутой жилетке в двух метрах от него.

ции, которая в этот момент ищет его по всему миру с вилами и факелами.

Стиль работы Торнтона на местности тоже вызывает ряд вопросов. Вроде бы, исходя из специфики профессии, ему положено тихо подкрадываться к врагам, устранять их без шума и пыли, после чего, прочитав короткую эпитафию, хоронить в ближайшем контейнере с грязным бельем. Но оперативник из него, прямо скажем, плохонький. По сравнению с Сэмом Фишером и лысым агентом 047 Майклу особенно нечем похвастать. Ему не нужно отстреливать лампочки, висеть под потолком, убирать тела и переодеваться в чужую одежду, он не может подсматривать в замочную скважину, у него даже нет приборов ночного видения. Патроны с транквилизатором, спецприборы, позволяющие привлечь врагов звуком или пустить ложный сигнал об отмене тревоги, светошумовые и электромагнитные гранаты — вот практически и весь набор гаджетов. Помните изящные комбинации, которые мы проворачивали в **Hitman**, где к одной и той же цели можно было подойти кучей разных способов? Забудьте об этом в Alpha Protocol. На многих (но не на всех!) уровнях есть обходные пути, но, как правило, они слишком очевидны. Пробраться напрямую в дом врага или использовать снайперскую винтовку в здании напротив, пойти в лобовую атаку или перепрограммировать турели, чтобы они расстреляли своих же хозяев, незаметно обойти неприятеля, оккупировавшего станковый пулемет, и спуститься ему за спину на тросе — здесь это считается верхом изобретательности.

Ну а если вы решите выйти на врагов с дробовиком наперевес (благо разработчики не возражают), начнутся проблемы совсем другого толка: попасть по кому-либо нечеловечески трудно, при этом враги ведут себя вызывающе неадекватно — могут встать как вкопанные, начать метаться из угла в угол, зачем-то полезть на лестницу или вовсе исчезнуть после загрузки очередного сейва... багов в Alpha Protocol предостаточно. Система укрытий к тому же работает с перебоями, а иногда не работает совсем.

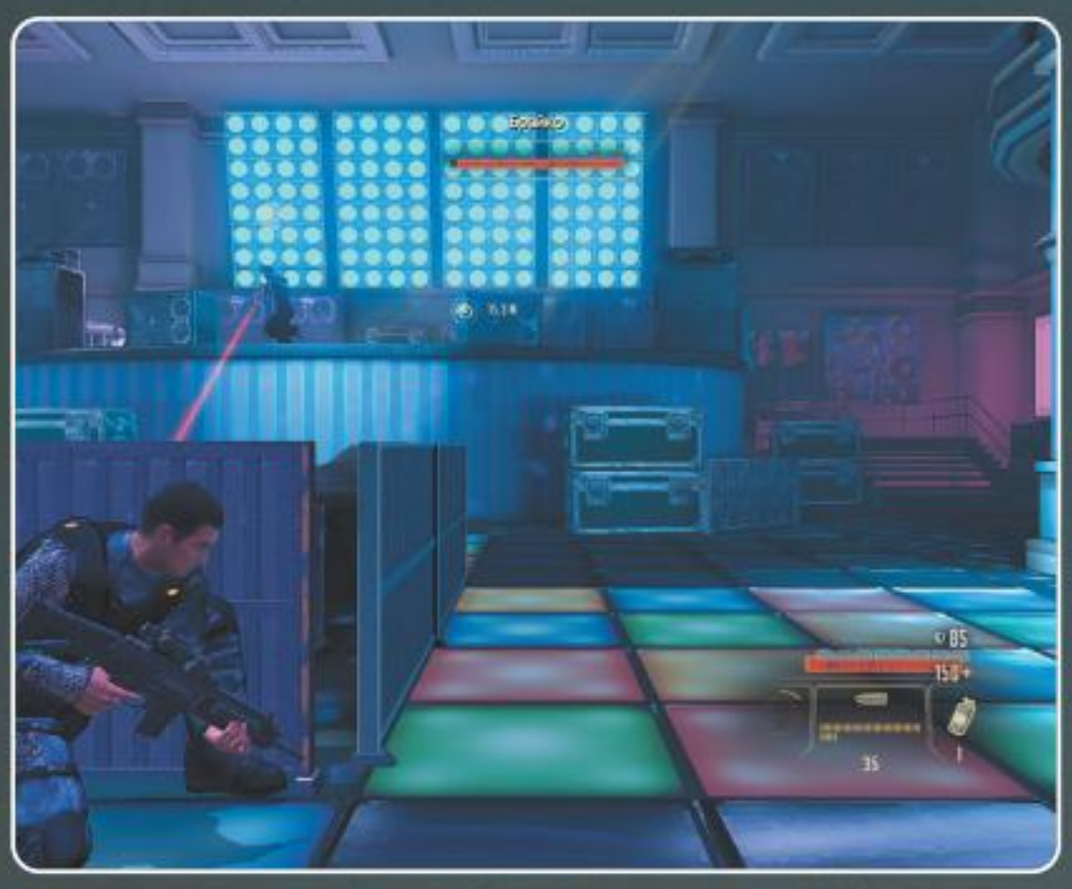
Наконец, в игре явно устаревшая графика с грязными текстурами и богопротивной анимацией (главный герой крадется с таким видом, будто его прихватил радикулит) и неудобный, перегруженный интерфейс — даже чтобы сменить тип патронов, каждый раз приходится лезть в инвентарь.

Альфа-лучи

На знакомство с этими неприятными особенностями как раз и уходят те самые 4-5 первых часов Alpha Protocol. Но как только понимаешь, *что* на самом деле происходит в игре, — случается чудесное преображение. Пусть у Майкла Торнтона нет возможности переодеваться ассенизатором или пользоваться ультрафиолетовым излучением, но у него есть нечто более важное — свобода выбора и свобода слова. Герой может проникнуть на охраняемый объект, просто уболтав охранников и избежав тем самым лишних жертв. Но это мелочи по сравнению с теми глобальными решениями, которые ему приходится принимать каждые пять минут. Уже первую секретную операцию мы можем завершить тремя разными способами: арестовать арабского торговца оружием, позволить ему уйти, чтобы потом проследить за ним и выйти на получате-

Игра не выводит рейтингов прохождения, но зато после каждой миссии она высчитывает, сколько детей вы оставили сиротами: это действует сильнее любого рейтинга.

Если в целом качество графике не очень, то лицевая анимация и режиссура кат-сцен на высоте.



Набор локаций в Alpha Protocol вполне достойный. Саудовская Аравия. Россия. Особняки. Дискотеки.

лей ракет, или просто хладнокровно пристрелить. В последнем случае мы, возможно, потеряем след, но гарантированно спасем сотню-другую жизней: ведь смерть торговца перекроет поставки оружия террористам.

И так на каждом шагу. Казнить лидера террористов, как того просит начальство, или согласиться выслушать его, пощадить и потом даже принимать от него помощь? Хладнокровно пристрелить немую девочку, только что стрелявшую в вас, или оставить ее в живых, получив возможность побольше узнать о ней? Предотвратить теракт в музее или пожертвовать десятками жизней ради спасения знакомой девушки, которую вы втянули в шпионскую заварушку? Психануть и пристрелить (эта опция вообще доступна чуть ли не в каждом диалоге) подозрительного мороженщика, потянувшего руки под стол, или проявить хладнокровие и убедиться, что тот просто хотел предложить вам эскимо?

Большинство подобных решений приходится принимать стремительно. Последние только на первый взгляд копируют Mass Effect. Диалоговая система в Alpha Protocol реалистичнее, чем та, что у **BioWare**. На выбор любой реплики всегда (а не в избранных местах, как в ME 2) дается ограниченный запас времени — здесь нельзя бесконечно гадать, что лучше сказать. Как и в жизни, решения нужно принимать на ходу, за пару секунд, обдумывая свой ответ (а точнее, направление беседы — как и в Mass Effect) еще до того, как собеседник закончит мысль. И возврата назад не будет: после каждого судьбоносного диалога делается чекпойнт, который стирает предыдущий. То есть авторы сознательно заставляют нас не играть, а проживать события в игре. А если уж переигрывать какие-то ситуации, то делать это с самого начала. Каждое из десятков (если не сотен) принятых вами решений ведет как к локальным последствиям (спасенный человек потом может прийти на помощь, а информация о вашем стиле ведения переговоров быстро станет известна всем), так и глобальным, влияющим на финал истории.

На фоне ежеминутных моральных дилемм кажущийся поначалу нелепым сюжет начинает восприниматься совсем подругому: он превращается в вашу личную драму, историю ваших выборов и ваших же ошибок. Чем обернется решение спасти президента Тайваня, а не предотвратить массовые беспорядки на митингах? Что выкинет назавтра агент, чье досье вы отказались стереть. Здесь все время чего-то ждешь, но предугадать ничего нельзя. Вокруг крутятся десятки персонажей, жизни и судьбы которых зависят только от решений игрока. Торнтон собирает на всех досье, с кем-то флиртует, кого-то шантажирует, кем-то жертвует… И каждый поступок, каждое слово формирует отношение к нему того или иного персонажа: оно может упасть до открытой неприязни или вырасти в настоящую дружбу. Игра зорко следит за вами и на основе принятых решений составляет психологический портрет вашей версии Майкла Торнтона — скорее всего, он будет очень сложным, потому что тут нет единственно верных решений.

Альфа-самец

В какой-то момент приходит самое настоящее просветление — для этого достаточно уделить немного времени ролевой системе и хорошенько в ней разобраться. Как и в любой нормальной RPG, в Alpha Protocol есть генерация персонажа и прокачка. Получив новый уровень, Торнтон может развивать свои навыки во владении разными видами оружия и собственными кулаками, в умении применять различные шпионские гаджеты или, например, скрытно перемещаться. На определенном уровне развития ветки открываются активные способности, которые можно применять в бою: например, временная невидимость или возможность в режиме слоу-мо отметить двух противников и застрелить их одновременно. Все это, по сути, заменяет магию из классических фэнтези-RPG. Кроме того, практически каждое решение и действие героя рано или поздно даст ему бонус к характеристикам (как раз тот самый психологический портрет — в Alpha Protocol ваш моральный выбор измеряется вполне понятными числами): нанесли критический урон из пистолета 50 раз — получите +1 к меткости, оставили жизнь террористу — снизится отдача у любимого оружия… Даже наша репутация у различных персонажей отражается на развитии Торнтона. А дружба с девушкой-агентом, помогающей на заданиях, будет вдохновлять героя и даст ему бонус к броне.

А еще, как в любой нормальной RPG, здесь постоянно приходится думать о деньгах: перед каждой миссией на черном рынке можно прикупить оружие и экипировку, а также кучу модификаций для них.

Все это позволяет достаточно гибко развивать персонажа, но вам все равно придется выбрать его специализацию — это, условно говоря, может быть шпион, полагающийся на стелс, инженер и гаджетных дел мастер или боец, который делает ставку на открытый бой. Соответственно, игра позволяет решать одни и те же ситуации разными способами: можно проползти весь уровень на карачках, тихо снимая охранников и самостоятельно взламывая системы безопасности в ходе сложных мини-игр, можно устроить тотальный геноцид, стреляя от бедра в полный рост, или забрасывать всех оглушающими гранатами, а компьютеры вскрывать специальными гаджетами. Через какое-то время привыкаешь даже к сомнительной системе укрытий, а когда удастся прокачать навык по владению каким-нибудь стрелковым оружием до достаточного уровня, персонаж станет реже мазать и сможет вести прицельный огонь.

Ответ на вопрос, который мы обещали раскрыть в начале статьи, звучит так: Alpha Protocol — это ролевая игра. Ее главный недостаток в том, что при первом запуске она может показаться вам экшеном или, чего доброго, стелс-игрой. Это неправда. То и другое присутствует в игре в личиночной стадии, и если бы разработчики заменили вид от третьего лица изометрической

В такие моменты игра действительно напоминает шпионский экшен. Не верьте.

В статике приемы Торнтона выглядят на порядок изящнее, чем в жизни.

перспективой — никто бы и не заметил. Безусловно, свою роль сыграл «эффект Mass Effect» — вторая часть эпической космосаги BioWare задала новые стандарты в жанре «ролевая игра с огнестрельным оружием», и проект Obsidian ей, конечно, не конкурент. Но если воспринимать эту игру как классическую RPG, то окажется, что даже кривого стелса и заезженной боевой системы с укрытиями вполне достаточно, чтобы получать от происходящего удовольствие. Потому что удовольствие тут не в переодевании или стрельбе, а в том, чтобы искать на уровнях тайники с деньгами и новыми апгрейдами, в том, чтобы прокачать невидимость и идеально снимать патрули без шума и гама или, наоборот, превратить героя в терминатора со своими уникальными способностями.

■■■

Ругая Alpha Protocol, все почему-то забывают, кто такие Obsidian Entertainment. Всю свою жизнь эти люди умели делать только ролевые игры, но уж они-то зачастую удавались им лучше, чем шоуменам из BioWare. Поэтому вполне логично, что, даже получив в руки технологии, аналогичные Mass Effect, Obsidian не придумали ничего лучше, чем сделать на их основе еще одну классическую ролевую игру. Вы ждали от Alpha Protocol экшена, стелса, зрелищных рукопашных боев? Забудьте, за этим надо идти в другие игры, а здесь с этим все плохо. Но если от фразы «самая нелинейная ролевая игра в мире» у вас расширяются зрачки и учащается пульс — вы точно не ошибетесь с выбором.

P.S. Пользуясь случаем, хотим напомнить, что в новейшей истории видеоигр уже был случай, аналогичный Alpha Protocol. Эта игра называлась **Vampire: The Masquerade — Bloodlines**. В 2004 году бывшие сотрудники Black Isle Studio, объединившиеся в **Troika Games**, выпустили ролевую игру в современном сеттинге и с элементами экшена (просто-таки мистическое совпадение!), которая оказалась шикарной во всем, что касалось сюжета, диалогов и персонажей, но при этом калечила людей отвратительной боевой системой и графикой. Игра стала культовой, но финансово провалилась и утянула на дно авторов **Arcanum**. Надеемся, Obsidian Entertainment удастся избежать подобной участи. ■

Реиграбельность ✓

Классный сюжет ✓

Оригинальность ✓

Легко освоить ✗

Оправданность ожиданий: 70%

Дождались?

Ролевая игра с рудиментарными экшен- и стелс-элементами, которую спасает запредельный уровень нелинейности диалогов. Однако если вы ждали полноценного шпионского боевика, то явно пришли не по адресу.

Геймплей	8
Графика	6
Звук и музыка	7
Интерфейс и управление	6

Рейтинг

7,5

«Хорошо»

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

ALAN WAKE®

Александр Кузменко
RS@IGROMANIA.RU

Жанр
Экшен

Издатель
Microsoft Game Studios

Разработчик
Remedy Entertainment

Похожесть
Alone in the Dark (2008)
Сериал Silent Hill

Мультиплеер
Отсутствует

Платформа
Xbox 360

Сайт игры
www.alanwake.com

В конце 2003 года вышла Великая Компьютерная Игра **Max Payne 2** (расчувствовавшаяся «Игромания» поставила ей в свое время такие высокие оценки, что аж самим до сих пор страшно), после которой всем, кто хоть чуть-чуть интересуется игровой индустрией, вдруг стало понятно: **Remedy Entertainment** — это не просто «какая-то финская компания», а, без дураков, самый что ни на есть настоящий «великий разработчик компьютерных игр». Улыбчивый человек по имени Сами Ярви, у которого из соображений космополитизма на визитке и в подписи к электронным письмам написано «Сэм Лейк», в одночасье стал культовым персонажем, а его новый, анонсированный через год проект **Alan Wake** — одной из самых ожидаемых игр следующей пятилетки.

В последующие годы Alan Wake обрастал фактами и подробностями, в середине первого десятилетия появились первые скриншоты с изумительными панорамами американского северо-запада, а в 2006-м на выставке X06 Сэм Лейк показывал автору этих строк несколько душещипательных сцен, в которых мужчина в толстовке метался с фонариком по ночному сосновому лесу и убегал от торнадо, поднимающего в воздух сараи, автомобили и зонтики летних кафе... На соседних мониторах в это время показывали еще не вышедший **Gears of War**, а где-то рядом ходил Питер Молинье, у которого при себе не было даже скриншотов из анонсированного на днях **Fable 2** — одни только рассказы и два карандашных рисунка.

Прошло еще почти пять лет, в прошлом номере «Игромания» анонсировала **Gears of War 3**, Молинье на выставке X10 показывал вполне рабочую версию **Fable 3**, а компания Remedy, после долгого молчания, в конце мая все-таки закончила игру про мужчину в толстовке с фонариком. Все, финита: после смерти полумифического **Duke Nukem Forever** и выхода **Alan Wake** в современной игроиндустрии не стало больше понятия «культовый долгострой».

Вооруженных серпами и молотами рабочих и колхозников Брайт-Фоллс удивительным образом объединила ненависть к буржуазному писателю.

А как же PC?!

Рецензия, которую вы видите на этих страницах, написана на основе Xbox 360-версии игры. Но если вы относитесь к числу приверженцев PC, не спешите расстраиваться: выход игры на компьютерах более чем возможен. У нас есть как минимум две причины надеяться на это: во-первых, не стоит забывать, что игру издают **Microsoft**, лучшие друзья всех пользователей Windows. В последнее время, правда, дружба несколько охладела: ни **Fable 2**, ни **Gears of War 2** на PC пока не спешат, хотя первые части все-таки были выпущены. Сейчас у Microsoft сложилась неприятная ситуация с эксклюзивами (давит **Sony** со своими **Uncharted 2**, **God of War 3** и **Heavy Rain**), но, с другой стороны, **Fable 3** уже заявлена для ПК — это добрый знак.

Ну а, во-вторых, не стоит забывать, что лучшие игры **Remedy** выходили в первую очередь именно на PC, так что мы убеждены, что если появится такая возможность, финны немедленно сделают все, чтобы утешить своих фанатов старой школы.

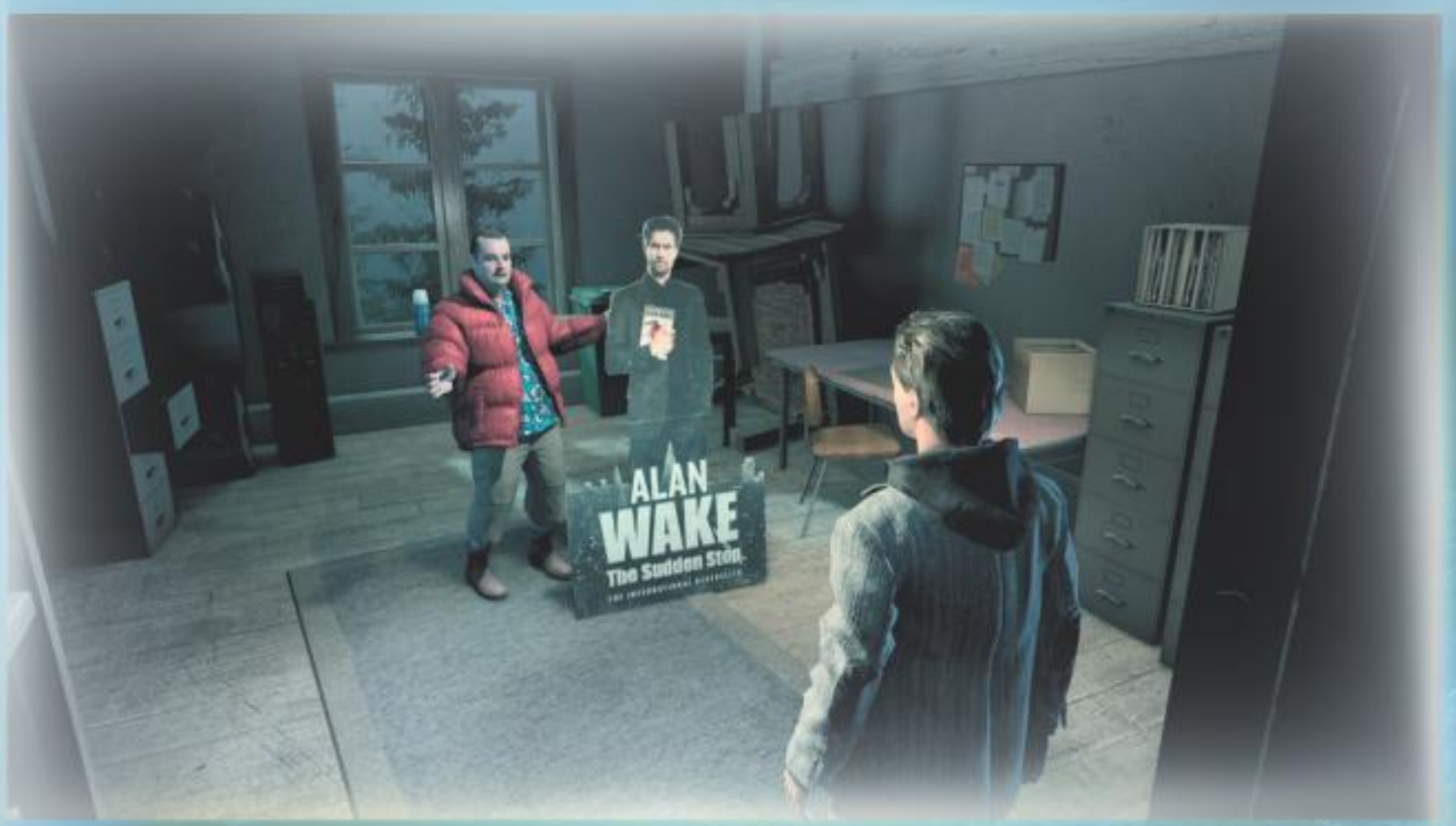
ВЕРДИКТ

Луч света в темном

Если за прошедшие годы вы вдруг успели забыть, о чем речь, то напоминаем, что Alan Wake — это финский эксперимент Сэма Лейка в жанре «триллер под Стивена Кинга». Главный герой — некогда успешный писатель по имени Алан Уэйк — вот уже два года не может написать ни строчки. После долгих уговоров жены он все-таки соглашается сменить обстановку и, чтобы выйти из творческого кризиса, приезжает в маленький туристический городок Брайт-Фоллс, где селится в уютном деревянном домике на озере, среди сосновых лесов и горных пейзажей умопомрачительной красоты. В первый же вечер, повздорив с женой и выйдя наружу подышать, Алан вдруг слышит странный шум и крики супруги, успевает заметить, как она падает в воду, и без раздумий прыгает за ней в темную глубину озера. В следующий раз он приходит в себя в лесу, сидя за рулем разбитого автомобиля с рваной раной на лбу и севшим мобильным телефоном в кармане. Через некоторое время выясняется, что с того вечера, как Уэйк поселился с женой в домике на берегу озера, прошла неделя, о которой он совершенно ничего не помнит...

Что особенно приятно — Alan Wake, в отличие от большинства современных игр, не пытается строить сложное лицо и не доказывает почтенной публике свою удивительную уникальность. Приключения ушибленного на голову литератора Уэйка — это по сути такое незамысловатое попурри по мотивам всех стереотипов и клише творчества Стивена Кинга и телесериала «Твин-Пикс». Remedy не только не скрывают источники вдохновения, но и даже старательно выпячивают их: главный герой поминает Кинга в первом же монологе, название одного из ачивментов — цитата из любимого выражения агента Купера, персонаж второго плана, отбиваясь от стаи зловещих ворон, что-то кричит про Хичкока, а сцену, в которой Зловещий Человек стучит топором в дверь, Уэйк тут же комментирует цитатой из фильма «Сияние».

Впрочем, несложная история, вся суть которой сводится к фразе *«в горном озере поселилось очень древнее и страшное зло!»*, увлекает не удивительными сюжетными твистами, а точными, практически дословными цитатами из всех хоррор-фильмов, хоррор-книг и хоррор-игр, которые вы в своей жизни смотрели, читали или играли, но чьи названия можете сразу и не вспомнить. Даже концовка, которая разочаровала часть интернет-публики, потому что «все равно ничего не понятно», в этом контексте вышла вполне себе в духе жанра: ну и что, что «непонятно», зато страшно, загадочно и зловеще. У Стивена Кинга такие финалы в каждом втором рассказе, и ничего.



Барри, литературный агент Уэйка, настолько стереотипичный «комический персонаж второго плана», что в какой-то момент вы уже начинаете угадывать его следующую шутку.

Для воссоздания атмосферы реальной «провинциальной Америки» Сэм Лейк лично объехал десяток придорожных закусочных штата Вашингтон.

Тени исчезают

Сюжет Alan Wake подается — как это недавно стало модным в играх — частями, а все повествование поделено на шесть эпизодов, продолжительностью примерно по два часа каждый. Дополнительные сюжетные детали подаются крайне интересным способом: бегая по лесам в окрестностях Брайт-Фоллс, Уэйк то и дело находит страницы из рукописи собственного романа... который он никогда не писал. Что самое страшное, содержание этих страниц — самые настоящие «флэшфорварды», то есть детальное описание событий, которые произойдут в самом ближайшем будущем. На практике эффект получается непередаваемый: совсем недавно спокойный голос Уэйка ровным тоном зачитывал текст о том, как «я увидел зловещую тень и услышал этот звук — сомнений не было, это ревела бензопила», а уже через пять минут вы судорожно бегаете кругами по просеке, пытаясь увернутся от дикого лесоруба, чье сознание поглотила тьма.

Кстати, о тьме и лесорубах. Если попытаться проанализировать геймплей Alan Wake, то в результате получится довольно старомодный экшен, действие которого на десять процентов состоит из дневных сцен с редкими диалогами и посещением всяких достопримечательных мест Брайт-Фоллс, а на 90% — из линейного экшена, в котором главный герой носится по лесу с фонариком и револьвером, и отстреливается от местных жителей, попавших под влияние того самого древнего зла из горного озера. В редкие моменты Уэйку дают покататься на машине, иногда — расслабиться за решением очень простых головоломок, но практически вся игра — как рельсовый дом ужасов в луна-парке. Писатель с фонариком бежит вперед, сквозь чащу, в которой не предусмотрено поворотов, в строго заданные моменты ему на голову валятся скелеты, а за спиной из поганых болот чьи-то тени встают.

Впрочем, надо отдать Remedy должное: избавившись от обязанностей делать открытый мир, интерактивное окружение и прочие необходимые всем современным играм благоглупости, они довели до совершенства все, что оста-

Местные братья-рокеры в какой-то момент настолько увлеклись своей группой, игравшей скандинавский языческий металл, что сменили имена на Одина и Тора и закончили карьеру в клинике для душевнобольных.

Тени обожают подкрадываться со спины: в Alan Wake вам придется оглядываться в среднем в пять раз чаще, чем в любой другой игре.

лось. Несмотря на то что всех врагов можно условно разделить на три типа — «тени», «тени покрепче» и «тени, которые очень быстро бегают», — сражаться с ними крайне интересно. Перед тем как стрелять по гадам, их нужно «поймать» в темноте лучом фонарика. В последнем постоянно заканчиваются батарейки, патроны для револьвера или дробовика встречаются далеко не на каждом шагу (последний можно в некоторых случаях сменить на охотничье ружье, но амуниция для него — еще больший дефицит в Брайт-Фоллс), поэтому нужно внимательно целиться, не стрелять без дела, постоянно кружиться на месте, оглядываться назад и фигурно уворачиваться от особенно прытких дровосеков.

«Борьба света и тени» обыграна в Alan Wake в буквальном смысле слова: враги вооружены топорами, серпами и прочим колхозным инвентарем, поэтому представляют опасность только на ближней дистанции. Уэйк, кроме фонарика, носит с собой запас сигнальных ракет, химических огней и световых гранат, которые могут особенно пригодиться, когда на сцену выходят местные боссы. В исключительных случаях тьма из озера вселяется в неодушевленные предметы и прикидывается барабашкой. Но если летающие скамейки или мусорные корзины — это еще куда ни шло, то, когда на вас из темноты вдруг вылетает рычащий трактор или на глазах удивленной публики рядом вдруг оживает строительный экскаватор и начинает со страшным скрежетом бить землю гигантским ковшом, становится по-настоящему жутко.

Наконец, последними в списке врагов Уэйка числятся вороны, которые по всем заветам хоррор-жанра налетают *внезапно* и *стаями*. Ущерб от них, правда, больше психологический — пара хороших взмахов фонариком моментально разгоняет птиц.

В тумане светит

Естественно, Remedy не были бы собой, если бы сделали игру без флэшбеков. Правда, в отличие от дилогии про Макса Пейна, в Alan Wake воспоминания прошлого (их действие происходит в нью-йоркской кварти-

Уличные осветительные столбы, словно маяки, разбросаны по окрестностям Брайт-Фоллс и показывают единственное верное направление, в котором нужно идти.

ДОЖДАЛИСЬ!

В мире Alan Wake сигнальная ракетница — универсальное оружие: и бьет больно, и освещает все вокруг.

ре Уэйка) включаются только дважды за всю игру и большой смысловой нагрузки не несут.

А вот что финны сделали действительно чуть ли не круче, чем в Max Payne, так это всевозможные «сопроводительные развлечения» вроде местной телепередачи Night Springs, которую можно посмотреть, периодически включая телевизоры в различных локациях. Снятое в духе «Баек из склепа» или «Невероятных историй», это хоррор-шоу является пародией на все подобные телепередачи, вместе взятые, причем за две-три минуты у вас на глазах разворачивается настоящая маленькая драма. Наконец, кроме телевизоров, во время беготни по взгорьям Брайт-Фоллс Уэйку периодически будут попадаться радиоприемники, настроенные на одну и ту же волну локального ток-шоу. Ведущий приглашает в студию гостей, рассказывает о местной жизни и даже пытается на расстоянии подбодрить скитающегося по лесам Уэйка, на которого в какой-то момент начинается натуральная охота.

А теперь уголок грустной правды. Несмотря на то что все, о чем мы написали выше, сделано безусловно очень сильно и качественно, в 2010 году Alan Wake выглядит как гордая, но все равно морально устаревшая игра. Если вы играли в первую и вторую часть Max Payne (а тем более если вдруг искренне, как и мы, любите эти игры), то первое, что нужно сделать при начальном знакомстве с Alan Wake, — не строить иллюзий и не ждать каких-то невероятных чудес и откровений. Завышенные ожидания не приведут ни к чему хорошему: почти шесть лет, делая перерывы только на водку, сауну и праздник Юханнус, трудолюбивые финны ваяли игру своей мечты, и, если бы Alan Wake появился на полках хотя бы на год раньше, наша финальная оценка была бы на балл выше. Беда в том, что он вышел только сейчас, когда все вокруг ждут от игр открытого мира, интерактивной драмы, нелинейного сюжета, кооперативного прохождения и тому подобных подвигов.

Ну а что самое обидное, большинство геймплейных находок Alan Wake еще два года назад были замечены в **Alone in the Dark**, уникальной попытке перезапуска хоррор-сериала девяностых, игре удивительной, но совершенно не понятой публикой и с треском провалившейся в рознице. Сюжет, разбитый на эпизоды, «черные тени», фонарик как основное оружие, источники света — островки спасения, «древнее зло» как причина всех бед... Ничего не напоминает? Кроме того, в Alone in the Dark были большие эпизоды с открытым миром, возможность собирать оружие из подручных предметов и инновационная физика (взять в руки табуретку, поджечь ее в камине и метнуть в толпу зомби до сих пор нельзя ни в одной другой игре).

■ ■ ■

Впрочем, критиковать Alan Wake можно долго и смачно, но делать этого, поверьте, абсолютно не хочется. Это действительно очень хорошая и качественная игра, никакой, естественно, не «прорыв», но очень большой успех в своем жанре. Здесь есть все, что нужно для счастья: непередаваемая «кинговская» атмосфера, занимательный сюжет, сбалансированный и до мелочей продуманный геймплей, который надоедает ровно за пятнадцать минут до начала финальных титров, а также гигантское число культурологических цитат и отсылок, находить и распознавать которые — отдельное удовольствие.

Для того чтобы стать игрой всех времен и подтвердить культовый статус компании Remedy, этого, конечно, уже маловато, но как еще один повод наконец-то купить себе Xbox — вполне достаточно.

ПЕРЕВОД: Люди, локализовавшие Alan Wake для российского рынка, решили ограничиться только переводом субтитров, и, честно говоря, слава богу: в оригинале главных героев играют прекрасно подобранные актеры, а их речь и стереотипные для «стивен-кинговских» триллеров реплики и интонации прекрасно дополняют неповторимую атмосферу игры. За все время мы нашли лишь пару неточностей перевода, когда Уэйк вдруг сбивался с «ты» на «вы», а однажды внезапно обратился к собственной жене в мужском роде, но в целом русские субтитры вполне адекватны и не испортят впечатления от игры тем, кто в свое время недоучил английский. ■

- Реиграбельность
- Классный сюжет
- Оригинальность
- Легко освоить

Оправданность ожиданий: 95%

Дождались

Вдохновленный «Твин Пиксом» и Стивеном Кингом культовый долгострой, который после шести лет активной разработки растерял почти все инновации и оказался старомодным хоррором, но при этом все равно умудрился остаться отличной игрой.

Геймплей	9
Графика	9
Звук и музыка	8
Интерфейс и управление	8

Локализация:

Рейтинг

8,5

Отлично

Ах, как хочется ворваться в городок

Самые ужасные вещи, которые происходили в маленьких городах

Традиционно считается, что жить в больших городах очень опасно: миллионы жителей, огромная территория, куча приезжих и просто сомнительных личностей. Действительно, вероятность быть застреленным посреди белого дня в Нью-Йорке, Лондоне или Москве значительно выше, чем в тихом пригородном поселке, где заголовки газет в основном состоят из сводок спортивных чемпионатов и отчетов по снятию кошек с деревьев. И тем не менее именно в маленьких городишках, тех самых, где все знают друг друга в лицо и по имени, городишках наподобие Брайт-Фоллс из Alan Wake, порой случаются такие ужасы, что волосы по всему телу встают дыбом и седеют.

Писатели и кинопрокатчики приучили нас бояться этих мест: действие рассказов Стивена Кинга часто разворачивается в уютном штате Мэн, а Говард Лавкрафт со своей «Тенью над Иннсмутом» убедительно доказывает, что за фасадом скромной рыбацкой деревни могут скрываться кошмары нечеловеческих масштабов. Все это, конечно, вымысел, однако в реальной жизни подчас происходят не менее жуткие вещи. Мы собрали информацию по четырем маленьким и опрятным городкам, в которых вам лучше никогда не бывать — потому что здесь происходили самые настоящие ужасы и кошмары.

Ротенбург-на-Фульде

Страна: Германия
Население: 13 753 чел. (2009)
Опасность: каннибализм

10 марта 2001 года 42-летний житель Ротенбурга-на-Фульде (согласно официальному сайту, города с «750-летней историей и непередаваемой романтической атмосферой») Армин Майвес убил и съел своего друга и любовника, берлинского программиста Бернда Брандеса. Акт каннибализма произошел по обоюдному согласию: Брандес откликнулся на объявление, честно размещенное Арминым в интернете. Предварительно Майвес отрезал своей жертве детородный орган, который влюбленные поджарили и съели. После убийства Майвес расчленил тело, убрал его в холодильник и в течение более полутора лет, до самого ареста, употреблял мясо любовника в пищу.

Норвуд Парк

Страна: США, штат Иллинойс
Население: 26 176 чел. (2000)
Опасность: изнасилование клоуном, убийство

В Норвуд Парке, пригородном районе Чикаго, в середине 70-х годов прошлого века орудовал серийный убийца Джон Гейси, на счету которого не менее тридцати трех убитых мужчин и подростков. Этот маньяк также известен под прозвищем Убийца-клоун, благодаря тому, что часто выступал на детских праздниках в придуманном им образе клоуна Пого. Долгое время Гейси удавалось избегать подозрений со стороны полиции благодаря хорошей репутации — Джон был активистом демократической партии, членом местной масонской ложи. Своих жертв пытал, насиловал, после чего душил и хоронил сначала в собственном подвале, а затем, когда тот переполнился, попросту сбрасывал в реку Дес-Плейнс.

Плейнфилд

Страна: США, штат Висконсин
Население: 899 чел. (2000)
Опасность: расчленение

Крошечный городок Плейнфилд, штат Висконсин, известен в основном благодаря Эду Гейну, убийце, закончившему свою жизнь в психиатрической лечебнице. Официально доказано, что Гейн убил и расчленил двух женщин средних лет, однако его подозревали еще как минимум в пяти случаях бесследного исчезновения людей. И было из-за чего: в доме Гейна нашли склад женских трупов и вырезанных органов, а также целый гардероб одежды из человеческой кожи («расходные материалы» маньяк добывал, выкапывая трупы на местном кладбище). Эд Гейн послужил прообразом для целого ряда киноманьяков, включая Нормана Бейтса из «Психо» и Кожаное Лицо из «Техасской резни бензопилой».

Колумбайн

Страна: США, штат Колорадо
Население: 24 095 чел. (2000)
Опасность: резня в школе

20 апреля 1999 года ученики школы «Колумбайн» (округ Джефферсон, Колорадо) Эрик Харрис и Дилан Клиборд открыли огонь по учащимся и сотрудникам школы из огнестрельного оружия. В результате бойни были ранены тридцать семь человек, тринадцать из которых погибли. Изначально юноши планировали взорвать школьный кафетерий, после чего перестрелять всех уцелевших после детонации, однако взрывные устройства не сработали. Примечательно, что в течение нескольких лет, предшествовавших катастрофе, Харрис открыто публиковал на своем персональном сайте заметки по созданию самодельных бомб, а также социопатические высказывания и самодельные уровни для Doom.

Blur

Жанр
Аркадная гонка
Издатель
Activision
Разработчик
Bizarre Creations
Издатель в России/ локализатор
1С-СофтКлаб
Похожесть
Серия Mario Kart
Серия Project Gotham Racing
Мультиплеер
Интернет
Сплит-скрин
Платформы
PC, Xbox 360, PS3
Сайт игры
www.blurgame.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
Core 2 Duo 1,86 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2,66 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

RS@IGROMANIA.RU
Алексей Моисеев

У **Blur** есть замечательная реклама. На игрушечных машинках к старту готовятся медвежонок с галстуком-бабочкой, глазастый подсолнух, бобер в бейсболке с буквой, розовый динозаврик с подозрительно идиотической мимикой и другие традиционные герои любой игры из серии **Mario Kart**. Все счастливо улыбаются. И лишь человек-брокколи недоволен. Пока остальная компания ме-е-едленно уезжает навстречу радуге и улыбчивым ромашкам, он подходит к клетчатому забору и с завистью наблюдает, как по ночному городу летят настоящие машины. Кто-то подбирает бонус, мелькает шаровая молния, и мимо грустного героя пролетает вверх тормашками покореженный автомобиль. Заканчивается реклама словами: «Гоняй как большой мальчик». С удовольствием присоединяемся к этому призыву.

Черная молния

На наш взгляд, в этом ролике заложена очень важная мысль. До сих пор почему-то считалось, что активные бонусы, которыми можно деморализовать противников на трассе (ну, знаете, бомбы, ракеты, портативные люки-ловушки и все такое), уместны только в так называемых картинговых аркадных гонках с персонажами-дебилами в главных ролях. «Серьезным» же гонкам (мы говорим в первую очередь о проектах вроде **Need for Speed** и **Burnout**, профессиональные симуляторы в расчет не берем) полагается иметь героически-насупленный вид гламурного отморозка и длинноногих манекенщиц на плакатах. И только у **Bizarre Creations** хватило смелости совместить и то и другое в рамках одной игры. Поэтому в Blur «Фольксвагены» и «Доджи» жарят друг друга молниями и ничуть не стесняются.

Здесь можно возразить, что совсем недавно на схожую тему высказались **Black Rock Studio** со своей **Split/Second**. Но сравнивать эти игры — большая ошибка. Если Split/Second — это короткое, яркое шоу, то Blur — игра более размеренная и, страшно сказать, более умная. Уметь ездить здесь практически не требуется: машины легко управляются и идеально слушаются руля, притормаживать перед крутыми поворотами можно, но в общем-то необязательно — бортик трассы направит вас на путь истинный с минимальной потерей скорости.

Залог победы в Blur — правильный выбор машины для конкретной трассы и грамотное использование бонусов. Наличие реального автопарка (практически целиком доставшегося игре по наследству от **Project Gotham Racing**) пошло Blur только на пользу: гонять на Audi R8 или, например, Chevrolet Camaro гораздо приятней, чем на безликих авто. Машины не сильно отличаются друг от друга по поведению на дороге: одни лучше вписываются в повороты, другие хорошо подходят для дрифта, а внедорожники легко преодолевают участки пересеченной местности и водные преграды, но, в принципе, всего этого неискушенный игрок может и не заметить.

Но решающую роль играют пауэрапы. Нет ничего приятней, чем пустить молнию в зад соперника и наблюдать, как тот совершает тройной тулуп с переворотом в воздухе. Если вы играли в Mario Kart, то наверняка помните, как же порой бесили эти фокусы: от некоторых не было никакой защиты! Оставалось только грызть баранку руля от злости, когда кто-то на финишной прямой пускал вам в спину смертоносный черепаший панцирь, лишая заслуженной победы.

В Blur такого почти нет: бонусы идеально сбалансированы. Даже страшная и ужасная само-

Blur — единственная аркадная гонка, в которой оправдано существование зеркала заднего вида. Без него прицельно залепить миной в лоб преследователю было бы невозможно.

Стилистически Blur очень напоминает Need for Speed: Underground. Не хватает только неоновых ламп под днищем автомобиля.

Буквальная иллюстрация к композиции Аллы Борисовны Пугачевой «Куда уехал цирк?».

Это вовсе не постановочный скриншот. Такие финиши в Blur действительно случаются: однажды нам удалось прийти первыми, обогнав конкурента на три сотых секунды.

наводящаяся шаровая молния элементарно нейтрализуется любым другим атакующим приемом, если выстрелить им назад. Очень быстро приходит понимание, что для победы надо немного думать, а не просто подбирать первый попавшийся бонус и пулять им в подвернувшегося соперника. С собой можно возить до трех пауэрапов одновременно и использовать их согласно ситуации на дороге. Стрельнуть в едущего впереди соперника, чтобы его замедлить, краем глаза заметить в зеркале заднего вида вражеские фары и запустить им навстречу огненный шар, а когда запиликает датчик тревоги, успеть поставить щит. Если все делать правильно, удовольствие от Blur получается непередаваемое.

Электрика вызывали?

Самое главное, что нужно уяснить, если вам придется выбирать между Split/Second и Blur, так это то, что Blur — прежде всего сетевая гонка. Играть одному не то чтобы совсем неинтересно — боты агрессивные и водят умело, да и на трассе есть чем заняться. В одиночной кампании за успехи выдаются медали, нужные для открытия новых соревнований, и зарабатывается уважение фанатов, за которое выдают новые ранги и, соответственно, новые машины. Плюс на трассах приходится выполнять всевозможные мини-задания ради дополнительных медалей и доступа к финальным соревнованиям: проехать через десяток ворот, развить определенную скорость или, скажем, сбросить взрывной волной соперника с обрыва.

Но основные страсти кипят все-таки в онлайне. Мультиплеер полностью отделен от сингла: путь вы начинаете с первого ранга, даже если выиграли все золото в одиночной игре. По мере развития становятся доступны новые машины и перки (например, ускорение в начале каждого круга или продвинутый энергетический щит), а также испытания.

Когда на трассу выходят 20 управляемых живыми людьми автомобилей, которые сразу же начинают извергать из себя электрические сферы и лазерные лучи, начинается настоящий армагеддон и мракобесие: внедорожники таранят спортивные авто, кто-то улетает в море, свистят снаряды и беспомощно крутятся вокруг своей оси подорвавшиеся на минах неудачники.

Отрадно, что шанс на победу есть у любого человека, потому как в каждом заезде выдается определенный набор машин, и таких ситуаций, когда прокачанный по самый выхлоп водила на крутой тачке обгоняет всех на два круга, не бывает. Борьба идет от старта до финиша, в отличие от того же Split/Second, где новые игроки не могли составить конкуренцию бывалым.

Но даже если вы на первом месте и в зеркале заднего вида пусто, рот разевать не стоит. В игре есть замечательный бонус, при активации которого перед лидером гонки внезапно материализуются три столба бурлящей энергии. Объехать их легко, но когда перед тобой сразу пятнадцать таких столбов, то уповать приходится лишь на щит, которого по закону подлости часто не бывает под рукой. Но даже если вы и есть тот самый лидер, все это нисколько не раздражает, а наоборот — подогревает интерес. Недаром ведь говорится: первое место важно не только взять, но и удержать.

■ ■ ■

Все-таки стоит признать, что Blur на фоне своего конкурента по жанру Split/Second смотрится серенько. Когда видишь его в первый раз, так и хочется перевести название дословно: «Муть». Но первое впечатление часто бывает обманчивым: Blur получился не очень зрелищным, но зато сбалансированным, адреналиновым, веселым и, что для многих важно, долгоиграющим развлечением. Это Mario Kart для взрослых, с лицензированными машинами вместо мультяшных картов, электрическими минами вместо банановой кожуры и факами в боковое окно вместо радостного детского смеха. Одиночная карьера — лишь вершина айсберга, все самое интересное творится в онлайне, и развиваться там можно неделями. При этом каждый вечер приходится заниматься самовнушением: «Ну, еще один заезд — и спать». Проверено: не работает. ■

Реиграбельность	нет
Классный сюжет	нет
Оригинальность	да
Легко освоить	да
Оправданность ожиданий:	90%

Дождались?

Гоночная аркада, в которой метко пущенная молния значит больше, чем мастерство вождения. Игра хороша и в одиночном режиме, но полностью раскрывает себя только в мультиплеере.

Геймплей: 9
Графика: 8
Звук и музыка: 7
Интерфейс и управление: 9

Рейтинг

8,5

Отлично

Жанр
Онлайновый шутер

Издатель
Ntreev

Разработчик
Vertigo Games

Бизнес-модель
Условно-бесплатная

Скорость связи
От 128 Кбит/с

Трафик
15-25 Мб/час

Сайт игры
BlackShotOnline.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Необходимо:
2 ГГц, 512 Мб, 256 Мб
Желательно:
3 ГГц, 1 Гб, 512 Мб

BLACKSHOT

Илья Янович

У **BlackShot**, в общем-то, стандартная для серенькой онлайновой игры судьба. Поначалу с ним долго ковырялась компания **Outspark**, несколько раз переносила релиз (в Азии BlackShot был в бете почти год), но под конец от проекта отказалась. Через пару месяцев игру подобрал корейский разработчик **Vertigo Games**, немного облагородил, нашел сразу несколько издателей для разных регионов и продвинул на игровых платформах-комьюнити вроде ***Garena.com*** и ***TwoWar.com***. Но все это положение не спасло: перед нами — очередной банальный онлайновый шутер.

Кто сколько может

По версии авторов, в 2033 году на планете произошла ядерная катастрофа, которой предшествовали многочисленные войны за ресурсы: развитые государства наладили производство дешевых солдат-клонов, которых и отправляли на передовую. Воины из пробирки превращали друг друга в горы отходов, а правительства клепали пушечное мясо без остановки — пока одно государство (неназванное) не выдержало и не развязало ядерную войну. Боеголовки взметнулись в воздух, другие государства нажали красные кнопки в ответ... Через двадцать минут все было кончено. BlackShot посвящена войнам выживших кучек людей и переделу власти.

Впрочем, не совсем понятно, зачем нужен весь этот футуристический бэкграунд: догадаться, что на дворе будущее, невозможно — все тут одеты в привычные военные камуфляжи и бегают со стволами, произведенными на рубеже веков (старое оружие якобы нашли в уцелевших убежищах). Мельком глянув скриншоты, игру вполне можно спутать с **Call of Duty: Modern Warfare 2**.

По сути, BlackShot — это и есть мультиплеер последних частей CoD, воспроизведенный менее талантливой командой на беспомощном движке и с минимумом затрат. Очевидный плюс тут один — денег у вас за игру не попросят.

Большая разница

Зато попотеть придется порядочно. У BlackShot есть проблемы с запуском (мы и сами с ними столкнулись) — помогает переустановка DirectX, причем игру не волнует, что до этого он у вас работал отлично. Иногда лаунчер зависает на установке обновлений — ну, тут уж как повезет. Дальше — сложности с поиском доступных матчей. В BlackShot люди первого сорта — те, что

Не обращайте внимания на обилие крови: трупы и кишки в BlackShot исчезают так же быстро, как и появляются.

живут в Корее, Японии, Малайзии, Сингапуре и Филиппинах, для них выделены отдельные серверы. Всем остальным прямая дорога в категорию «Others», но и там нужно отвоевать место под солнцем. Например, часто бывает так, что единственная игра, в которой есть свободные места, — с пометкой в духе «FOR POLAND ONLY!!!», и в чате там все, конечно, изъясняются на польском. Приходится как-то выкручиваться.

После таких «подготовительных работ» думаешь, что игра-то совершенно точно окажется редкостной дрянью, но это не совсем так. BlackShot — это набор мультиплеерных штампов, практически как отечественная **KillSkill**, только в Vertigo Games ориентировались именно на современные шутеры. Все привычные элементы перед вами: боец растет в званиях (тут их под сотню, причем набираются они даже медленнее, чем в **Battlefield: Bad Company 2**) и прокачивает специальные умения вроде быстрых убийств; заработанные в боях деньги тратятся в магазине на новое оружие, которого тут завались, и броню.

В рамках заданной механики все вроде бы получилось: вышло производное от **Counter-Strike**, **Battlefield** и **Modern Warfare** — с классическим оружием, классическими режимами «убей-защити-укради флаг», классическими интерьерами... да и вообще всем классическим. Но качество исполнения у корейцев, конечно, незавидное: движок тут слабый, физики нет, интерфейс недоработан, звук невнятный, режим прицеливания отсутствует, а солдаты похожи друг на друга. Сетевой код к тому же периодически глючит, а спецназовцы проваливаются в пол — такое простительно свежим играм, но в Азии BlackShot, напоминаем, существует больше года.

■■■

BlackShot держится только на простом мужском желании пострелять: если вы все-таки запустили игру, то гарантированно пробегаете с автоматом часик-полтора — просто потому, что вокруг бегают другие люди с автоматами. Но это заслуга не игры, а жанра в целом. Как дальше будут развиваться события, зависит от того, есть ли у вас Modern Warfare 1-2, любая часть Battlefield, **MAG** для PS3 или хотя бы **Counter-Strike: Source**. Если вы принципиально не хотите покупать ни одну из этих игр, BlackShot поможет вам немного сэкономить. Другое дело, конечно, что сознательно сделать выбор в пользу продукта Vertigo Games — это значит признать себя бедным и слабым. Не самая приятная сделка с совестью. ■

Парад архетипов

По большинству признаков BlackShot — игра «полной кастомизации». Здесь нет разделения на классы, каждый сам покупает себе оружие, растет в званиях, прокачивает способности и, в целом, выбирает собственный стиль игры, поэтому несколько странно, что игроку здесь предоставлено четыре персонажа на выбор. На всякий случай сообщаем вам, в чьей же шкуре удобнее существовать в BlackShot.

Ванесса Грин

Молодая милая леди, по умолчанию вооруженная довольно хилым по игровым меркам MP5. Козырь — скорость, но, во-первых, она на здешних картах не то чтобы очень важна (даже в Capture the Flag проще затеряться в коридорах), а во-вторых — бегает Ванесса не так уж и быстро.

Адам Гарсия

Хмурый мексиканец средних лет, задумчивый ветеран войны, потерявший в сражениях глаз. Ходит, конечно, с M16A1. Адам выносливый, здоровье у него отнимается будто бы с неохотой. Если вы все же решили приобщиться к BlackShot, то начинать лучше именно Адамом Гарсия.

Кэти Финн

Железная леди тридцати восьми лет, жена бывшего наемника, которую в чате игроки иногда называют мисс Рэмбо. Убить Кэти не проще, чем Адама, да и оружие у нее то же... тем не менее персонаж этот отчего-то самый непопулярный. Наверное, выглядит не слишком эстетично.

Трэвис Баннер

Мужская версия Ванессы Грин. Трэвис напоминает Леона Кеннеди из Resident Evil 4, да и в целом выглядит как модель с рекламы мужского нижнего белья. Бегает, по субъективным впечатлениям, быстрее всех, но гибнет от пары пуль, и игроки предпочитают ему тяжеловесного Адама.

Прицельного режима в BlackShot нет даже у тех стволов, у которых имеется этот самый прицел.

Реиграбельность ✗
Классный сюжет ✗
Оригинальность ✗
Легко освоить ✓

Дождались?
Мультиплеерный шутер для тех, у кого не хватило денег на Modern Warfare 2

Оправданность ожиданий: 70%

Геймплей	5
Графика	3
Звук и музыка	7
Интерфейс и управление	5

Рейтинг
5,5
«Средне»

RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР
ПЛАТФОРМЕР
ИЗДАТЕЛЬ/
РАЗРАБОТЧИК
NINTENDO
ПОХОЖЕСТЬ
SUPER MARIO GALAXY
МУЛЬТИПЛЕЕР
ОТСУТСТВУЕТ
ПЛАТФОРМА
WII
САЙТ ИГРЫ
SUPERMARIOGALAXY.COM

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

ИЛЬЯ ЯНОВИЧ

SUPER MARIO GALAXY 2

Любопытный факт: если стравить диск с **Super Mario Galaxy 2** программе WBFS Manager (она нужна для того, чтобы делать резервные копии Wii-игр на внешний винчестер), он считывается под названием Super Mario Galaxy More. Но это-то как раз не секрет — в **Nintendo** еще во время анонса признались, что делают «просто еще немного межпланетных приключений Марио», но на этот раз — с дракончиком Йоши.

Зачем вообще авторы взялись за сиквел — гораздо более интересный вопрос. С тех пор, как серии **Super Mario Bros.** и **Super Mario World** дали начало знатной династии игр для самых разных консолей Nintendo, у платформеров про веселого итальянца в принципе не было прямых продолжений (после Super Mario Bros. 2 и 3 сиквелы делали все больше для спин-оффов, в основном для карманных консолей). Сигеру Миямото, бессменный дизайнер серии, всегда брался только за что-то действительно грандиозное и монументальное. Все его аркады — это по большому счету совершенно разные игры, для верности традициям объединенные вечной историей про то, как усатый водопроводчик спасает любимую женщину. И в этом контексте чрезвычайно странным казалось решение запустить Марио в космос еще раз: вроде бы все, что связано с планетами, в игре уже давно придумано. Но вскоре после запуска Super Mario Galaxy 2 становится ясно — нет, еще не все. Далеко не все.

В СФЕРИЧЕСКОМ ВАКУУМЕ

Завязку новой игры вы легко сможете предугадать и без нас: Боузер, еще немного прибавив в размерах, похищает принцессу Пич (та, кажется, относится к этому совершенно нормально и чуть ли не демонстративно зевает). Вот уже во второй раз злодей улетает с бедной девушкой далеко в космос, теперь — не куда-нибудь, а в самый центр вселенной. Привыкший к таким поворотам судьбы Марио отправляется на спасение. В первой части его базой и отправным пунктом был летающий город разумных звездочек: бедного мужчину в комбинезоне выстреливали в далекие темные глубины из огромной пушки. Теперь у Марио есть собственный космический корабль, выполненный в форме его головы.

Базовые правила Super Mario Galaxy поначалу не отличаются от любого другого марио-платформера: герой бегает, прыгает и собирает монетки. Потом выясняется, что макаронник умеет еще и быстро вертеться по взмаху пульта и таким образом атакует противников. Второе принципиаль-

ПОЖАЛУЙ, ЭТУ ИЛЛЮСТРАЦИЮ МОЖНО ИСПОЛЬЗОВАТЬ КАК УНИВЕРСАЛЬНЫЙ СИМВОЛ ВИДЕОИГР.

И ТУТ БЕЗ PC?!

Да, тут тоже без PC. Мало того, вероятность выхода Super Mario Galaxy 2 на компьютерах стремится к нулю: Wii-эксклюзивы не добираются сюда практически никогда. Однако про нового Mario мы не могли не рассказать. Тем, у кого в детстве была «Денди», объяснять, наверное, ничего не нужно. Всех остальных мы просим отнестись к нам с пониманием и не судить строго: на восьмибитном клоне NES **Super Mario Bros.** входила в обязательный набор на картриджах «1000 игр в одном» — под разными названиями, порой — с ужасными багами. Для каждого из нас эта игра — такое же неизгладимое воспоминание из детства, как и автомат «Морской бой», фильм «Терминатор» и АО «МММ». После такого игнорировать выход Super Mario Galaxy 2 нам просто не позволила бы совесть.

ное отличие в базовой механике: помимо монет, приходится собирать еще и звездочки, причем их Марио притягивает к себе курсором. Кроме того, прицелившись моутом, звездами можно выстрелить; убить так кого-то не выйдет, а вот повалить на землю или парализовать — запросто.

Но главная находка SMG — шарообразные уровни. Практически все этапы здесь представляют собой целые цепи планет, вокруг которых к тому же летают спутники и астероиды. В Galaxy чрезвычайно важно держаться в зоне притяжения небесных тел, иначе Марио провалится в открытый космос, где его засосет в черную дыру. Есть у сферических уровней и еще одна стереометрическая особенность: даже если вам удалось увернуться от пущенного в лицо снаряда, тот может облететь планету по экватору и устроить повторную очную ставку. Ничего подобного нет ни в одном другом платформере.

КОСМОС КАК ПРЕДЧУВСТВИЕ

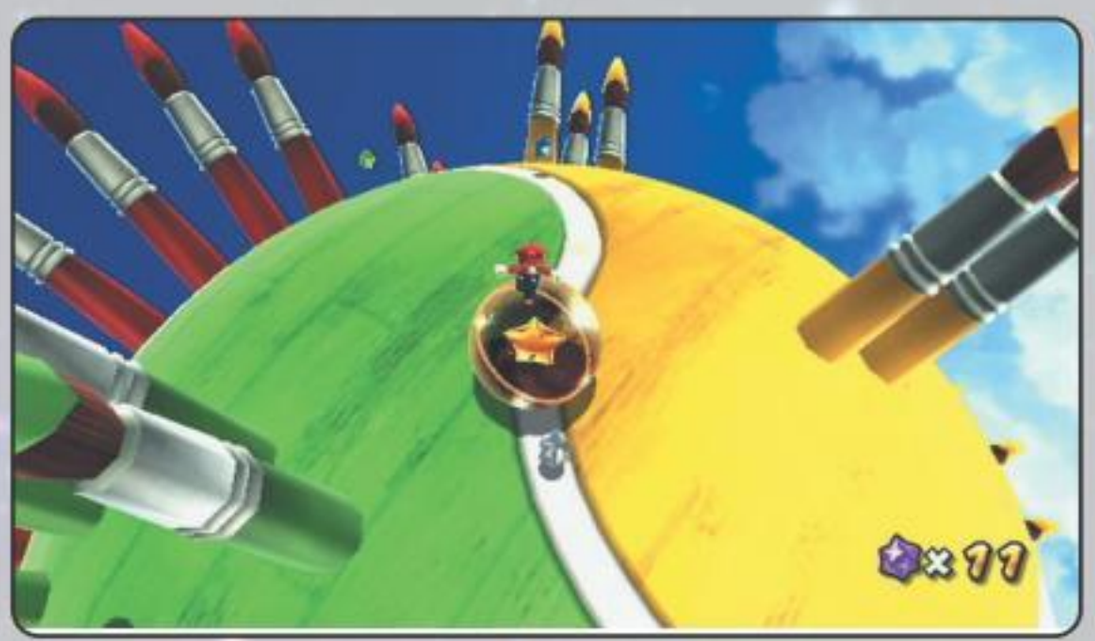
Тех, кого почему-то не подкупала оригинальная механика, Super Mario Galaxy покорял дизайном и удивительной атмосферой праздника непослушания в районном дурдоме. То же справедливо и для сиквела: арт-дирекшен всегда был сильной стороной Nintendo (у этой компании, если подумать, на руках чуть ли не все самые яркие и запоминающиеся герои видеоигр), но в этот раз дизайнеры и художники превзошли себя многократно — здесь нет ни одной похожей планеты, одинаковых врагов или боссов, а о каждом уголке галактики, который посещает Марио, можно сложить сонет.

Все игроки, особенно те, кто предпочитает PC, уже привыкли к минимализму в платформерах (см. игры вроде **VVVVVV**). Super Mario Galaxy 2, напротив, напоминает, что такое большая и дорогая аркада, сделанная не прыткими школярами, а командой талантливых профессионалов, численность которой предположительно равна населению княжества Монако. Здесь идеально все, включая веселые возгласы героя и абсолютно сказочный саундтрек.

Однако все это в той или иной мере характерно и для первой части, разве что Galaxy 2 стала еще ярче и красивее. В чем игра действительно шагнула далеко вперед, так это в дизайне тех самых уровней-планет: их стало больше, они теперь разнообразнее и сложнее. При этом SMG 2 — не просто невероятно качественный платформер, это как минимум двадцать платформеров, которые какой-то неистовый безумец запустил одновременно. Каждый шаг героя на пути к принцессе — это отдельная игра в игре, со своими правилами и возможностями. В разное время Марио научится летать, превращаться в пружину, дырявить уровни насквозь буравчиком, оставлять за собой теней-клонов, создавать платформы прямо в воздухе и обращаться в камень (не говоря уже о традиционных умениях — ускорении и огненных плевках). На отдельных уровнях нужно кататься на лодке, плавать самому, нырять за сокровищами, летать на попугае, хвататься за звезды в невесомости, подстраиваться под разные векторы гравитации, замораживать ледяные планеты и косплеить Плющенко.

ДЮЖИНА МАРИО СРАЗУ? НЕТ, ВСЕГО ЛИШЬ СТАРЫЙ ДОБРЫЙ ПСИХОТРОПНЫЙ ГРИБ.

ХОРОШО ПРОПЕРЦОВАННОГО ЙОШИ МОЖНО ИСПОЛЬЗОВАТЬ КАК МОТОРНУЮ ЛОДКУ.



ТЕМА ЭТОГО УРОВНЯ — ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЕ ИСКУССТВО. А ДРУГИЕ ПЛАНЕТЫ, К ПРИМЕРУ, СОСТОЯТ ИЗ ВЫПЕЧКИ ИЛИ СКЛАДЫВАЮТСЯ КАК КНИЖКА.

МЕСТАМИ ПЕРЕХОДЫ МЕЖДУ ПЛАНЕТАМИ СКРЫТЫ ОТ НЕВООРУЖЕННОГО ГЛАЗА, И, ЧТОБЫ ПОДСВЕТИТЬ ИХ, ЙОШИ НУЖНО ПРОГЛОТИТЬ СПЕЦИАЛЬНЫЙ ФОНАРЬ.

А в традиционных для серии особняках с привидениями Марио и сам может стать духом и распугать всех вокруг.

Условия меняются постоянно, на пути все время возникают новые дикие преграды: озлобленные мартышки, поедающие уровни черви, роботы, шустрые кролики, шагающие платформы, которые пытаются похоронить вас под своей массой, песчаные монстры, улитки-мутанты — всех и не перечислить. Super Mario Galaxy 2 проглатываешь большими порциями по 5-6 часов, а игра все не кончается (тут более полусотни уровней!), постоянно подбрасывая что-то новенькое. Например, в любой момент игра может обернуться 2D-платформером и предстать улучшенной версией **New Super Mario Bros. Wii**.

Каждую минуту на экране происходит столько всего, что возможность прокатиться на Йоши, на которой разработчики так активно настаивали, становится не более чем приятным бонусом. На всякий случай сообщаем: улыбчивая рептилия умеет заглатывать кислород и, выдыхая, воспарять в воздух, может поедать врагов, хвататься за крюки, метко плеваться колючками и впадать в контролируемые приступы ярости после порции острого перца.

От таких редких в нашем журнале десяти баллов Super Mario Galaxy 2 отделяют всего два обстоятельства. Первое — авторы не до конца отказались от спорных планет из оригинала, где нас оставляют один на один с локацией, на которой ничего не происходит, и нужно самостоятельно найти спасительную золотую звезду. В сиквеле их всего две, и они не то чтобы скучные, но на общем сумасбродном фоне выделяются не в лучшую сторону.

Второе — революционной идее уровней-планет все-таки стукнуло уже три года: хотя разработчики полностью раскрыли ее потенциал только во второй части, на новое слово в жанре сегодня это уже не тянет.

■■■

Конечно, SMG 2, как и любая новая игра про Марио, породила волны враждебных настроений — мол, как люди могут покупать игры про водопроводчика вот уже четверть века. Не поддавайтесь на провокации: на самом деле злобное шипение обычно исходит от тех, кто последний раз видел Super Mario на NES и теперь наивно полагает, что там ничего не изменилось. Как уже было сказано, братья-итальянцы, гумбы, грибы и принцесса — это для команды Сигеру Миямото лишь базовые инструменты, фон, на котором дизайнер экспериментирует с жанром каждые несколько лет. Но, в отличие от Джонатана Блоу и других звезд независимой сцены, у гениального японца на подхвате есть армия лучших в мире художников, программистов, аниматоров и черт знает кого еще. Именно поэтому, когда в мире появится плохой платформер про Марио, мы обещаем съесть собственные брюки. ■

РЕЙГРАБЕЛЬНОСТЬ ★
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ ★
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ ★
ЛЕГКО ОСВОИТЬ ★

ДОЖДАЛИСЬ?

САМЫЙ ВАЖНЫЙ ПЛАТФОРМЕР НА ПЛАНЕТЕ ВОЗВРАЩАЕТ В ЖАНР СТУДИЙНУЮ МОНОПОЛИЮ: СКОЛЬКО БЫ НИ СТАРАЛИСЬ ИНДИ-РАЗРАБОТЧИКИ, ИМ НЕ СДЕЛАТЬ АРКАДУ НАСЫЩЕННЕЙ И ИНТЕРЕСНЕЙ.

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ: 100

ГЕЙМПЛЕЙ ★★★★★★★★★★	10
ГРАФИКА ★★★★★★★★★	9
ЗВУК И МУЗЫКА ★★★★★★★★★★	10
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ ★★★★★★★★★★	10

РЕЙТИНГ

9,5

ВЕЛИКОЛЕПНО

КНИГИ * ФИЛЬМЫ * СЕРИАЛЫ * АНИМЕ * ИГРЫ * МУЗЫКА * ИСТОРИЯ

ТОМ 83 | №7*2010 ИЮЛЬ

МИР ФАНТАСТИКИ

WWW.MIRF.RU

ОБЛОЖКА К «ХИЩНИКИ»

ИДЕАЛЬНЫЙ ПУТЕШЕСТВЕННИК

Где на самом деле побывал Одиссей и что додумали фантасты

ПОЧЕМУ КОЛУМБ?

Полный список открытий Америки викингами, китайцами и ирландскими святыми

ОТЕЦ ЮМОРИСТОВ И «ПОПАДАНЦЕВ»

Марк Твен

* ВЫБРАЛИ ЛУЧШЕЕ С «КОММИССИИ 2010»
* ПОГОВОРИЛИ С ЛЕОНИДОМ КАГАНОВЫМ О ГОЛЛАНДСКИХ КУРАХ И МАЯКОВСКОМ
* ПОПРОБОВАЛИ ВЫЖИТЬ НА МЕРКУРИИ
* ЗАГЛЯНУЛИ В ПАСТЬ ХИЩНИКУ
* ПОЗНАКОМИЛИСЬ С РОБЕРТОМ РОДРИГЕСОМ
* НАШЛИ ШЕСТЬ СТОЯЩИХ ИГР НА «КРИ 2010»
* ТАЙКОМ ПЕРЕЧЕРТИЛИ АТОМНУЮ СУБМАРИНУ

9 771810 224009 10007

ТЕХНО МИР

ТОП 10 ФАНТАСТИЧЕСКИХ УЧЕНИКОВ

ЧАРОДЕИ * ДЖЕДАИ * СУПЕРГЕРОИ * УЧЕНИКИ СМЕРТИ * ДЖИННА * БИБЛИОТЕКАРЯ

ФЭНТЕЗИ И ФАНТАСТИКА ВО ВСЕХ ПРОЯВЛЕНИЯХ

15 ИЮНЯ • В ПРОДАЖЕ С 15 ИЮНЯ • В ПРОДАЖЕ С 15 ИЮНЯ • В ПРОДАЖЕ С

Антон Ермягин
RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР Слэшер

COLLAPSE: ЯРОСТЬ

- Издатель: Бука
- Разработчик: Creoteam
- Похожесть: God of War
- Мультиплеер: Отсутствует
- Платформа: PC
- Сайт игры: collapse-game.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

Начнем с хороших новостей: «**COLLAPSE: Ярость**», как и вышедшая полтора года назад оригинальная игра, — это все еще лучший слэшер, сделанный на территории СНГ. Далее начинаются новости плохие. Во-первых, непонятно, кому вообще нужен славянский слэшер после того, как в начале этого года разом вышли **Bayonetta**, **Darksiders**, **Dante's Inferno** (ни одна из них еще не добралась до PC, но как минимум Darksiders появится в сентябре) и **God of War 3**, после которого жанр вообще можно смело закрывать на ближайшие пять лет.

Во-вторых, даже если бы всех этих игр не существовало в природе, то COLLAPSE все равно проигрывал бы по всем параметрам прошлогодней **X-Men Origins: Wolverine**. Сейчас стало окончательно ясно: люди из киевской студии **Creoteam** просто-напросто понятия не имеют, как нужно делать слэшеры.

Дело отнюдь не в нехватке таланта — в конце концов, разработчикам удалось сделать достойный (для 2008 года) движок, у них вполне все получилось с дизайном уровней, они сумели придумать уродливых монстров, а анимация движений главного героя заслуживает самых лестных отзывов. Они прилежно скопировали механику у старших товарищей. Комбо есть? Есть. Большие боссы есть? Есть. Еще есть разрушенный Киев, злодей в хоккейном шлеме и огнестрельное оружие. В «Ярости» вот добавили расчленение. Чего еще, спрашивается, не хватает?!

Не хватает очень и очень многого: чтобы вышеописанный рецепт заработал как следует, нужен принципиально иной градус безумия. Даже **SCE Studios Santa Monica**, чтобы добиться успеха, потребовалось садистским образом умертвить чуть ли не весь пантеон греческих богов и пару километровых титанов в придачу. Creoteam вместо этого раз за разом натравливают на игрока какие-то агрессивные комки на паучьих лапках и замотанных в бинты прямоходящих крокодилов.

При этом они, похоже, считают, что именно так все и должно быть. Вот и в «Ярости» та же история: вместо того, чтобы за полтора года хорошенько перебрать концепцию и добавить игре перцу, разработчики сосредоточились на интересных, но второстепенных вещах. Сделали систему прокачки комбо и энергоударов, набор ачивментов и титульный «режим ярости», в котором главный герой традиционно превращается в живую мясорубку. При этом происходящее на экране по-прежнему напоминает поножовщину пластиковых пупсов: удары совершенно не чувствуются, получаемый урон — тоже (в COLLAPSE можно умереть и не заметить этого). Стрелять неинтересно — по тем же причинам. Акробатики нет (Родан, главный герой, умеет только подпрыгивать и перекатываться), а она была бы очень кстати. Хваленая расчлененка выглядит очень по-бедному: как правило, в нужный момент враг просто рассыпается на кучу окровавленных кусков мяса. Ну и далее по списку.

■ ■ ■

«Лучший русскоязычный слэшер» — титул весьма сомнительный. Последней вышедшей игрой в этом жанре был абсолютно невменяемый «**Меченосец**», «**Приключения капитана Блада**» все никак не выйдут (да их, похоже, и ждать-то уже перестали), а вышедший в том же году «**Симбионт**» скорее относится к экшенам. В 2010 году в COLLAPSE появилось несколько любопытных нововведений, но, чтобы спасти изначально посредственную игру, этого недостаточно. Тем не менее, если среди ваших знакомых есть человек, который только недавно открыл для себя видеоигры, его смело можно усаживать за «Ярость» — тем приятнее ему потом будет играть в God of War. ■

Даже дизайн уровней, который в оригинальной игре был, безусловно, сильным, в «Ярости» неожиданно сдулся — подворотни, грязные парадные, подземные базы…

Для сравнения: в God of War разрушались целые миры, гибли титаны и боги. Самый зрелищный визуальный прием авторов «Ярости» — обвал калитки и ведро гноя в лицо.

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☑ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ
30%

ДОЖДАЛИСЬ?
Посредственный аддон для посредственного отечественного слэшера.

ГЕЙМПЛЕЙ	5.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	6.0

РЕЙТИНГ
5,0
СРЕДНЕ

Сергей Колокольников
RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР Платформер

ROCKET KNIGHT

- **Издатель**: Konami
- **Разработчик**: Climax Studios
- **Похожесть**: Rocket Knight Adventures; Sparkster: Rocket Knight Adventures 2; Sparkster
- **Платформы**: PC, PS3, Xbox 360
- **Сайт игры**: www.konami.com/rocketknight

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2,8 ГГц, 2 Гб, 256 Мб видео

Rocket Knight — платформер от **Konami** и британской компании **Climax Studios** — игнорирует последние жанровые тренды с воистину ослиным упрямством. Пока остальные разработчики учат нас управлять временем, предлагают воровать пироги с помощью собственных копий и пытаются рассказать взрослую историю через метафоричные мозаики — словом, делают все, чтобы придать жанру солидности, — интернациональный тандем, словно издеваясь, создает игру, где происходят до неприличия простые вещи: опоссум с ракетным ранцем бьет ряженых в доспехи волков.

Rocket Knight — это попытка реанимировать серию весьма успешных платформеров, в свое время гулявших по Mega Drive и SNES. Создатели не сочли нужным сильно менять что-либо в игровой механике, так что Rocket Knight выглядит этаким приветом из прошлого.

Успевшие застать Спарксстера — опоссума в костюме с ракетным двигателем — еще в то время, когда шестнадцатибитные приставки считались весьма прогрессивной идеей, почувствуют себя как дома. За минувшие шестнадцать лет игра, не беря во внимание графику, совсем не изменилась. На чудо-костюме Спарксстера попрежнему держится почти весь геймплей. С его помощью наш герой не только летает во всех плоскостях, но и лихо рикошетит от стен, разнося преграды и раскидывая хлипких противников. Беспокоиться о топливе не стоит, в большинстве случаев оно восстанавливается само собой. А часть уровней Спарксстер вообще проводит в свободном полете, уничтожая врагов, пикирующих на дельтапланах и засыпающих все вокруг себя воздушными минами. Вторая особенность персонажа — цепкий хвост, которым опоссум цепляется за балки и скользит по ним, порой устраивая акробатические этюды не хуже Принца Персии.

Поначалу игра идет по стандартной схеме: уровень со слабыми противниками и ранцевой эквилибристикой — «воздушная» локация — босс. Но как только вы решаете, что Rocket Knight больше нечего вам предложить, разработчики делают дерзкий шаг. Они бросают опоссума в ледяные локации (экран тут же покрывается характерным морозным рисунком) и отбирают возможность самовосстановления топлива, превращая простой платформер в суровое испытание. Спокойно дышится только возле очагов пламени — они размораживают двигатель, и его баки снова могут заполняться, а дальше — шустрый забег до следующего костра и попытки хоть как-то сэкономить стремительно тающие запасы топлива. В этот момент игра больше напоминает не безбашенную аркаду, а сложносочиненный пазл.

Затем, правда, все возвращается на круги своя, и Rocket Knight вновь предстает перед нами простым платформером. Но именно эта простота прежде всего и подкупает. Жанру, где хорошим тоном сейчас считается выделиться за счет оригинальной идеи, очень нужны такие вот легкие и яркие игры, в которых мозг нужно включать лишь при сражении с очередным боссом и на нескольких нестандартных уровнях. ■

Самый эффективный удар — головой с разбега.

Одно из любимых развлечений авторов на ледяных этапах — оставить игрока без источника тепла и щедро сыпать на него противников.

Axel Gear, заклятый враг главного героя.

РЕЙТИНГ

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☑ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 80%

ДОЖДАЛИСЬ?

Платформер старой школы, переехавший на современные рельсы и вполне неплохо себя на них чувствующий.

ГЕЙМПЛЕЙ	7.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

6,5
ВЫШЕ СРЕДНЕГО

Кирилл Волошин
RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР Квест

SAM & MAX:
THE DEVIL'S PLAYHOUSE EPISODE 2
THE TOMB OF SAMMUN-MAK

- **Издатель/разработчик**
  Telltale Games
- **Похожесть**
  Tales of Monkey Island
  Sam & Max: Hit the Road
- **Мультиплеер**
  Отсутствует
- **Сайт игры**
  www.telltalegames.com/samandmax/thedevilsplayhouse
- **Платформы**
  PC, iPad, PS3

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

Представьте, что ваш лучший друг превратился в дородную корову и теперь вам нужно взять в руки его тяжелое розовое вымя и… как бы помягче выразиться… надоить из него стакан парного молока. И поверьте, это не сцена из кинофильма-номинанта на премию «За инновации в порнографии». Это то, что случилось с нашими старыми друзьями Сэмом и Максом в **Sam & Max: The Devil's Playhouse Episode 2 — The Tomb of Sammun-Mak**.

Душераздирающая сцена доения Макса идеально характеризует весь второй эпизод нового сезона. После достаточно вялой вводной серии здесь наконец-то появилось то, чего мы давно уже не видели в сериале **Sam & Max**, — отборное безумие, клоунада на грани фола, разума и фантастики. Сама по себе фабула новой истории проста: оказалось, что «Дьявольский ящик с игрушками» (артефакт, из-за которого в первом эпизоде на Землю напал космический пират Скун-Ка'пе) еще в начале XX века в Египте искали прадедушки Сэма и Макса, Сэммет и Максимус. Соответственно, мы отправляемся в прошлое, вселяемся в предков и воспроизводим события тех лет.

А дальше начинается то, что в письменном изложении выглядит как дневник сумасшедшего. Сэммет доит Максимуса (ну, вы в курсе), Сэммет и Максимус исчезают в банке с орехами и заставляют окружающих произносить голосом безумного кролика всевозможные скабрезности. Сэммет и Максимус превращаются во фрески на стене гробницы и в таком виде общаются с другими элементами декора.

А еще герои встречают: семейку безумных кротов, ненавидящих Штутгарт и обожающих насылать на всех вокруг проклятия; банду маленьких эльфов, постепенно превращающихся в вампиров; игрушечного магната, помешанного на печенье с молоком. В качестве бонуса они становятся свидетелями любовных сцен между озабоченной самкой крота и немецким студентом, охотником на вампиров.

При этом учтите, что все это подается в стилистике черно-белого немого кино с элементами Индианы Джонса. Причем кино поделено на главы, смотреть которые можно в любой последовательности. Игровой процесс — под стать этому безумию. Пиксельхантинг и манипуляции с предметами редуцированы до прожиточного минимума. Как и в первом эпизоде, все в основном строится на веселых диалогах и психических способностях Макса-Максимуса. Спрятавшись в банку с орехами, стоящую на подносе, наши герои могут легко попасть в нужную комнату. А умение кролика заставить любого персонажа (даже скульптуру и мумию!) сказать что-нибудь голосом Макса становится не только источником бесконечных издевательств над окружающими, но и эффективным инструментом ведения любой беседы в нужном нам русле.

Все это дополняется необходимостью творчески использовать проклятия, которые на нас накладывают кроты-колдуны. Одно из них превращает Максимуса сами знаете в кого, другое лишает героев удачи. А третье приводит к тому, что голос Сэммета и Максимуса начинает отталкивать представителей противоположного пола, причем в буквальном смысле слова — девушки отлетают на несколько метров прямо в стену напротив.

■ ■ ■

На то, чтобы избавиться от надоевших локаций и назойливых персонажей второго плана, **Telltale Games** понадобилось два полных сезона и еще один эпизод из третьего. Кажется, даже бурогорлый ленивец управился бы быстрее, но лучше поздно, чем никогда. Да, юмор в The Tomb of Sammun-Mak не всегда изящный, а загадки, выстроенные на двух способностях Макса, имеют свойство повторяться, — но ради всего того, что добавили разработчики, это вполне можно стерпеть. Поэтому если вы цените в серии Sam & Max прежде всего смешные и безумные ситуации, а не сложность и беготню, то второй эпизод явно придется вам по вкусу. Теперь главное — выдержать заданный темп и дать Максу еще больше уникальных способностей. С ними гораздо веселее! ■

Процедуру доения Максимус принял очень близко к сердцу. «Это что же получается, я просто так жертвовал своим молоком?» — возмутится он, когда в очередной раз что-то пойдет не так.

Авторы намеренно путают хронологию событий: пройти, например, начало второй главы можно только после того, как вы побываете в середине третьей и узнаете про любовь эмансипированной малышки Амалии Эрхарт к «Полету валькирий».

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ
80%

ДОЖДАЛИСЬ?

Sam & Max подтверждает репутацию крайне неровного произведения: после вялого вступления последовал фейерверк из новых персонажей, локаций, веселых проклятий, безумных способностей Макса и элементов немецкой порнографии.

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	9.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

РЕЙТИНГ

8,0

ОТЛИЧНО

RS@IGROMANIA.RU

Антон Ермягин

ЖАНР Симулятор жизни

THE SIMS 3: AMBITIONS

- **Издатель**: Electronic Arts
- **Разработчик**: The Sims Studio
- **Похожесть**: Серия The Sims
- **Мультиплеер**: Отсутствует
- **Платформа**: PC
- **Сайт игры**: www.thesims3.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

Главная проблема **The Sims 3: Ambitions** в том, что она обещает больше, чем может дать. Аддон, в котором можно будет контролировать симов во время работы, — этого волнующего события многие ждали со времен первой части. Что-то подобное, конечно, и так было: в **The Sims: Superstar** начинающие аленделоны и мэрилинмонро должны были лично крутиться на съемочной площадке, а в **The Sims 2: Open for Business** можно было открыть собственное малое предприятие и сбывать соседям дешевые тостеры и подержанные автомобили.

Но Ambitions-то вроде бы предлагает куда более широкий круг возможностей: можно стать пожарным, врачом-добровольцем, охотником за привидениями, частным детективом, стилистом, скульптором, татуировщиком... На самом деле даже при таком богатом выборе новый аддон к The Sims 3 получается скучнее, чем можно было бы представить. В предыдущем дополнении, **World Adventures**, дебютировала многоступенчатая система квестов: чтобы найти какой-нибудь особо древний артефакт, нужно было дюжину раз спуститься в катакомбы, завести знакомство с нужными людьми и исколесить на велосипеде весь гипотетический Китай или Египет.

Здесь — более или менее то же самое, только в меньших масштабах и каждый рабочий день. Сыщики ищут улики: копаются в мусоре и почтовых ящиках подозреваемых, опрашивают свидетелей и так далее. Пожарные и экзорцисты выезжают на вызовы, доктора посещают полевые сеансы вакцинации и социальную клинику (которая может располагаться, например, на кладбище — видимо, чтобы два раза не вставать). Это все довольно занятно, но по сути своей весь труд сводится к десятку кликов мышью, особенного вмешательства игрока не требуется. В тех же гробницах нужно было как минимум запасаться провиантом и следить за душевным состоянием героя. Здесь не просят даже этого. Со временем задания вроде бы становятся сложнее: во время пожаров приходится уговаривать паникующих жителей покинуть убежища, а среди призраков начинают попадаться изворотливые полтергейсты... Но даже самая сложная миссия едва ли отнимет у вас больше нескольких минут времени.

Легче всего живется вольным художникам — писателям, скульпторам и дизайнерам. Первым двум достаточно зарегистрироваться в ратуше, чтобы расти в рангах и получать еженедельные пособия. Дизайнер, в дополнение к этому, может подряжаться на работы по декорированию интерьеров: заказчик выделяет вам некую сумму денег, на которую требует, например, заново обставить для него ванную. Причем иногда задачи попадаются нетривиальные: как, например, построить бассейн на участке, всю площадь которого занимает стоящий на сваях дом (правильный ответ — прорыть бассейн между сваями)? Но и здесь у игрока едва ли возникнут какие-то трудности — клиенты в Ambitions очень лояльные.

■■■

Вообще-то Ambitions честно выполняет свои функции: возиться с профессиями поначалу интересно, а чтобы опробовать их все, понадобится не одно поколение симов. Другое дело, что, учитывая возможности The Sims 3, **Electronic Arts** могла бы обыграть тему карьерного роста не в пример интереснее. Голова идет кругом, стоит только подумать о том, сколько интересных ситуаций не реализовано в аддоне! Симы бездельничают на рабочем месте, играя в социальные игры. Симы заигрывают с сим-секретаршами. Симы стоят в очереди к ксероксу, чтобы сделать отпечаток своего голого профиля. Симы толкутся в очереди на обед, симы заполняют бухгалтерские отчетности, симы нажираются на корпоративах... Концептуально серия давно доросла до симуляции офисного быта и работы в команде. И вот вместо того, чтобы дать игрокам возможность поэкспериментировать с тамагочи-человечками в рамках новой социальной группы, разработчики предлагают засасывать в пылесос полупрозрачных фантомов, больше похожих на желе. Очень жаль. ■

Дед Сысой, бравый пожарник, реконструирует кульминационную сцену из фильма «Сияние».

Самое обидное, что на задания персонаж всегда отправляется в одиночку.

- ☑ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ☐ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ☐ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☑ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Sam & Max подтверждает репутацию крайне неровного произведения: после вялого вступления последовал фейерверк из новых персонажей, локаций, веселых проклятий, безумных способностей Макса и элементов немецкой порнографии.

ГЕЙМПЛЕЙ	7.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	9.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	9.0

РЕЙТИНГ

7,0

ХОРОШО

Кирилл Волошин
RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР Квест

PUZZLE BOTS

- **Издатель/разработчик**
  Wadjet Eye Games
- **Похожесть**
  Серия Gobliiins
  The Lost Vikings
- **Мультиплеер**
  Отсутствует
- **Платформа**
  PC
- **Сайт игры**
  www.wadjeteyegames.com/puzzlebots.htm

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,2 ГГц, 512 Мб, 64 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

Если вы читаете наш журнал не впервые, то, конечно, уже знакомы с замечательной студией **Wadjet Eye Games**: в свое время эти люди сделали чуть ли не единственную в мире игру с раввином в главной роли (**Shivah**), а также нуар-версию «Волшебника страны Оз» (**Emerald City Confidential**). Теперь эти люди решили переключиться на более актуальную и современную тему. На роботов.

Главные герои Puzzle Bots — пятеро очень своевольных киборгов, каждый — со своим уникальным умением. Hero может хватать и перетаскивать предметы, орудовать отверткой или ключом, Ultrabot обожает двигать что-нибудь тяжелое — от шкафов до целых кораблей. Kelvin снабжен портативным огнеметом, Bomchelle (женоробот на розовых роликах) ловко кидается бомбами, а изящная Ibi, похожая на роботизированную русалку, может нырять под воду и цеплять плавающие предметы при помощи лески. Они выглядят почти так же трогательно, как герои **Machinarium**, вот только по сравнению с ними тот же Йозеф — сущая Годзилла. Все пятеро легко умещаются под стеклянной крышкой на обычном офисном столе. То есть Ultrabot на самом деле двигает маленький игрушечный кораблик, а путешествуют герои в основном по корпоративным буфетам и игрушечным замкам.

Но сами они — отнюдь не игрушки. Это разумные создания, изготовленные пятью изобретателями на специализированной фабрике доктора Хьюго. Они общаются друг с другом, у них есть чувства и желания, главное из которых — неуемная жажда приключений. Под колпаком комфортно, но скучно, и роботы регулярно сбегают оттуда. Преодолев полосу препятствий из книг, отверток и всевозможного хлама на столах изобретателей, герои выбираются через вентиляцию на кухню, принимают тостер за большого собрата-робота и пытаются долететь до него на кофемолке, которая им кажется космическим кораблем. Не всегда программу развлечений они определяют сами: дети доктора Хьюго бросают их в игрушечный замок, а залетный голубь — в ближайший ручей. Параллельно развивается история нетрудовых взаимоотношений внутри коллектива изобретателей, в которой нашлось место ревности, любви и очередям за растворимым кофе. И роботы тоже принимают в этом участие: например, с помощью лейки, совка и игрушечной пчелы они могут вырастить цветок, который один из ученых подарит своей зазнобе. А ближе к финалу начнется самый настоящий детектив — с коварными злодеями, тайными заговорами и лазерным оружием массового поражения. И тут героям придется спасать не только себя, но и своих создателей.

Геймплей Puzzle Bots вызывает ассоциации с **The Lost Vikings** и сериалом **Gobliiins**. Типичная и самая простая игровая ситуация в игре выглядит так: Ultrabot опрокидывает массивную книгу, чтобы использовать ее как мост, Kelvin сжигает следующее препятствие на пути, затем Ibi вытаскивает из воды ключ, Hero его хватает и открывает искомую дверь. Если ключа нет, Bomchelle может подорвать дверь. Не все решения столь очевидны, и кое-где приходится выстраивать достаточно изощренные многоходовые комбинации. Переключаясь между роботами, придется мастерить катапульту и самодельную лупу, выдавать изобретателям пиццу, обводить вокруг носа лягушку, спускать на воду корабль и манипулировать камерами наружного наблюдения.

■ ■ ■

Героям Puzzle Bots далеко до переживаний Ребе Стоуна и сюрреалистических приключений персонажей из Emerald City Confidential — на этот раз у Wadjet Eye получилась милая, не очень напряженная, но и не слишком простая игра, которая идеально подходит для того, чтобы просто расслабиться, отдохнуть и улыбнуться. Жаль только, что короткая: за эти 3 часа авторы и наполовину не раскрыли тему «роботы со спецспособностями». Так что ждем продолжения. ■

Авторы все время придумывают что-то новое: то вдруг оставят наедине с Ibi, поручив ей одной спасать всех остальных, то заставят выбираться из игрушечного домика, расставляя кукол на магниты согласно подсказкам, написанным в стихах.

Игра выглядит как типичный мультфильм на канале Nickelodeon.

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☑ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ
40%

ДОЖДАЛИСЬ?

Забавный, хотя и неприлично короткий квест про карманных роботов и их непростые взаимоотношения.

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ

7,0

ХОРОШО

RS@IGROMANIA.RU

Алексей Макаренков

ЖАНР Онлайновый экшен

BOOSTER TROOPER

- Издатель/разработчик
  - DnS Development
- Похожесть
  - Soldat
  - Quake 2D
  - Counter-Strike 2D
  - TeeWorld
- Мультиплеер
  - Интернет
- Платформа
  - PC
- Сайт игры
  - www.boostertrooper.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2,4 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

Двенадцать лет назад, в 1998 году, на PC вышла игра **Liero** (***kgivler.com/liero***) — своеобразное творческое переосмысление **Worms**. Маленькие кольчатые бестии здесь точно так же носились по уровню и всеми своими силенками пытались уничтожить друг друга из огнестрельного оружия, не гнушаясь, впрочем, и колюще-режущим. Попутно шмакодявки разносили на части красочные декорации. Вот только делали они это, в отличие от Worms, в режиме реального времени, а перемещались по локациям преимущественно при помощи гарпунов-тарзанок. Однопользовательский режим Liero ничего особенного собой не представлял, а вот в своем дуэльном варианте игра пользуется популярностью по сей день.

Спустя четыре года, в 2002-м, польский программист Микал Марчинковски переосмыслил концепцию Liero — на свет появился **Soldat** (***soldat.pl***). По полигональным уровням сновали миниатюрные бойцы с реактивными ранцами, шпиговали тела противников свинцом из разнообразных стволов, пилили друг друга бензопилами, закидывались гранатами, а во время смерти разлетались на сочные ragdoll-куски. Разрушаемым уровням и тарзанкам места в Soldat не нашлось, но они здесь были не очень-то и нужны. Отшлифованный до блеска баланс, богатый арсенал и множество игровых режимов обеспечили игре долгую жизнь. В «Солдата» играют до сих пор, устраивают чемпионаты, да и сам автор не сидит сложа руки — регулярно выпускает обновления и патчи.

На дворе — 2010 год. С момента выхода Liero прошло двенадцать лет, «Солдат» разменял восемь. И вот на свет появляется **Booster Trooper** — идейный клон «Солдата». Здесь по уровням бегают закованные в тяжелую броню пехотинцы и садят друг в друга из пушек. Вот только ситуация с игрой до боли напоминает старый анекдот про фальшивые елочные игрушки, которые выглядят как настоящие, но радости почему-то не приносят.

Ошибка разработчиков — в невнимании к деталям. Там, где в «Солдате» тактическое планирование и необходимость использовать укрытия, в Booster Trooper — голые локации, на которых очень неудобно прятаться. Там, где у «Солдата» тщательно проработанная физика, у BT лишь жалкая пародия на закон всемирного тяготения: в игре польского программиста мы буквально всем телом ощущали, как тяжелый пулемет или гранатомет отбрасывает героя назад, здесь же стрельба из пистолета или из гатлинга отличается только спецэффектами и наносимым противнику уроном.

С оружием вышла и еще одна незадача. Казалось бы, снайперская винтовка и плазменная пушка должны отличаться не только убойной силой, но и способами применения. Однако в игре этого практически не замечаешь. Основной способ уничтожить противника — подбежать или подлететь на ранце поближе и всадить заряд в упор. Дизайн уровней практически исключает другие тактики. Даже мины и гранаты, на которых в «Солдате» многие выстраивают совершенно уникальный стиль игры, в BT практически бесполезны — их видно издалека, любой «взрыв-пакет» легко перепрыгнуть или просто отбежать немного назад.

Отдельная неприятность — зона обзора. В «Солдате» вы управляете малюсеньким, едва больше пикселя солдатиком. Такой масштаб позволяет видеть вокруг себя очень далеко и не просто подготовиться к встрече врага, а продумать, какое оружие использовать против него, как именно атаковать, в какую сторону потом отступать. Создатели BT в погоне за красивой графикой выкрутили зум до максимума: противника даже при высоком разрешении на огромном мониторе видишь, лишь когда он почти подбежал к тебе вплотную. Какой там выбор оружия?! Успеть бы направить прицел в нужную сторону да нажать на гашетку...

■ ■ ■

Все это грехопредставление привело ко вполне логичному результату. Чтобы поиграть в онлайне хоть с кем-то, иногда приходится ждать сутки, а то и больше: основную часть времени активные серверы пусты. Если же кто-то и забегает на огонек, то народу хватает лишь на дефматч: играть в захват флага вдвоем-втроем — удовольствие сомнительное.

Соревноваться с ботами тоже не выход. Во-первых, они постоянно застревают в стенах и зачастую не знают, как пробраться из одного конца карты в другой. Во-вторых, в одиночном режиме нельзя зарабатывать достижения — то немногое, что хоть как-то стимулирует на игру. ■

Окружение совершенно не интерактивно. Единственное, что можно уничтожить на карте, — вы и ваши противники.

Бонусное оружие, которое иногда появляется на уровне, позволяет расправиться с противниками за считанные секунды.

- [x] РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- [ ] КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- [ ] ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- [x] ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ
20%

ДОЖДАЛИСЬ?

Скверный клон «Солдата», в который еще и поиграть можно только с друзьями — серверы игры пустуют дни напролет.

ГЕЙМПЛЕЙ	4.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	5.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ

4,5

ПЛОХО

Сергей Колокольников
RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР Симулятор диктатора

TROPICO 3: ABSOLUTE POWER

- Издатель: Kalypso Media
- Разработчик: Haemimont Games
- Издатель в России/локализатор: Руссобит-М/GFI
- Похожесть: Серия Tropico
- Мультиплеер: Интернет
- Платформа: PC
- Сайт игры: www.tropico3.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2,4 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

Дополнение к **Tropico 3** подкралось незаметно. Лишенный помпы мартовский анонс **Absolute Power** заметили разве что те, кто несколькими месяцами ранее поднимал карибскую целину, бил запретом контрацептивов по низкой рождаемости и застраивал половину острова элитными кабаками. Тем не менее, если вы питаете слабость к экономическим стратегиям, солнцу, пальмам, бойким карибским ритмам, власти, власти и, конечно же, власти — обратить внимание на Absolute Power определенно нужно.

«Единственная в мире игра, где можно играть за Фиделя и Че Гевару», — писали мы, подводя итог в рецензии на Tropico 3. «Единственная в мире игра, где Фидель и Че Гевара радостно устанавливают шахту для запуска ядерных ракет напротив статуи Христа» — примерно так можно охарактеризовать аддон. С небольшими оговорками.

Основа прежняя. Вы — Эль Президенте, лидер крохотного островного государства, объект для колких комментариев со стороны местного радиоведущего и цель номер один для тех, кто считает, что диктаторы вышли из моды. Под вашим контролем — каждый аспект жизни Тропико, от зарплаты тружеников отдельно взятой лесопилки и строительства дорог до организации выборов и дипломатии. Со времен оригинальной Tropico 3 словно бы ничего и не изменилось, более того — люди, которые до этого сидели в президентском кресле не более пяти минут (потому что много цифр и графика «не **Crysis**»), какой-либо разницы не заметят вообще.

Разработчики сделали несколько точечных нововведений. Первым делом обратите внимание на список фракций. К ноющей интеллигенции, агрессивным националистам и прочим вонючим либералам добавилась группировка лоялистов. Формально — это ваша поддержка и опора во всем, что касается политики. Фактически — те же требовательные мучачос, доверие которых тает, как запас бананов в голодный год, в случае если, например, президентский дворец выглядит недостаточно круто.

Далее — совершенно чудесные вещи обнаружились в меню президентских указов. Помимо старых фокусов вроде разрешения однополых браков, появились истинно диктаторские развлечения: можно, например, объявить любую из фракций вне закона (интересно, что проделать это можно даже с собственными сторонниками), запустить «президентский час» на местном телевидении, учредить национальный праздник и, наконец, расстрелять надоедливого диджея прямо во время эфира. Ну а для закрепления диктаторского авторитета не помешает воздвигнуть на острове несколько огромных радаров (и даже попытаться найти с их помощью инопланетян), монумент с вечным огнем, статую Христа, почти как в Рио, и настоящую ядерную ракету, которая гарантирует защиту острова от иноземного вторжения, пока есть деньги на ее обслуживание.

■ ■ ■

Проблема Absolute Power в том, что она очень похожа на типовые контент-паки для любой из частей **The Sims**: «ничего нового мы, извините, не добавили, но смотрите-ка — у нас есть пять новых гобеленов!». Разборки с радиоведущим и партия лоялистов — это, конечно, здорово, но ни то, ни другое на существенные нововведения не тянут. **Haemimont Games** все еще знают, как сделать хороший тайкун с кубинскими сигарами, но придумать что-то оригинальное, кажется, не в состоянии. Absolute Power — такая же классическая экономическая стратегия, как и ее предшественник, и интересна лишь потому, что достойные игры в этом жанре появляются в лучшем случае раз в пятилетку. ■

Из соображения религиозной толерантности мы не станем комментировать этот скриншот.

Если приглядеться, то на этом скриншоте можно найти множество объектов, которых не было в оригинальной игре. Но по большому счету на острове все осталось по-прежнему.

- [x] РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- [ ] КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- [ ] ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- [x] ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ
60%

ДОЖДАЛИСЬ?

Типовой аддон к отличному тайкуну: приличные люди сегодня такого себе уже не позволяют, но альтернатив в рамках жанра у игроков все равно нет.

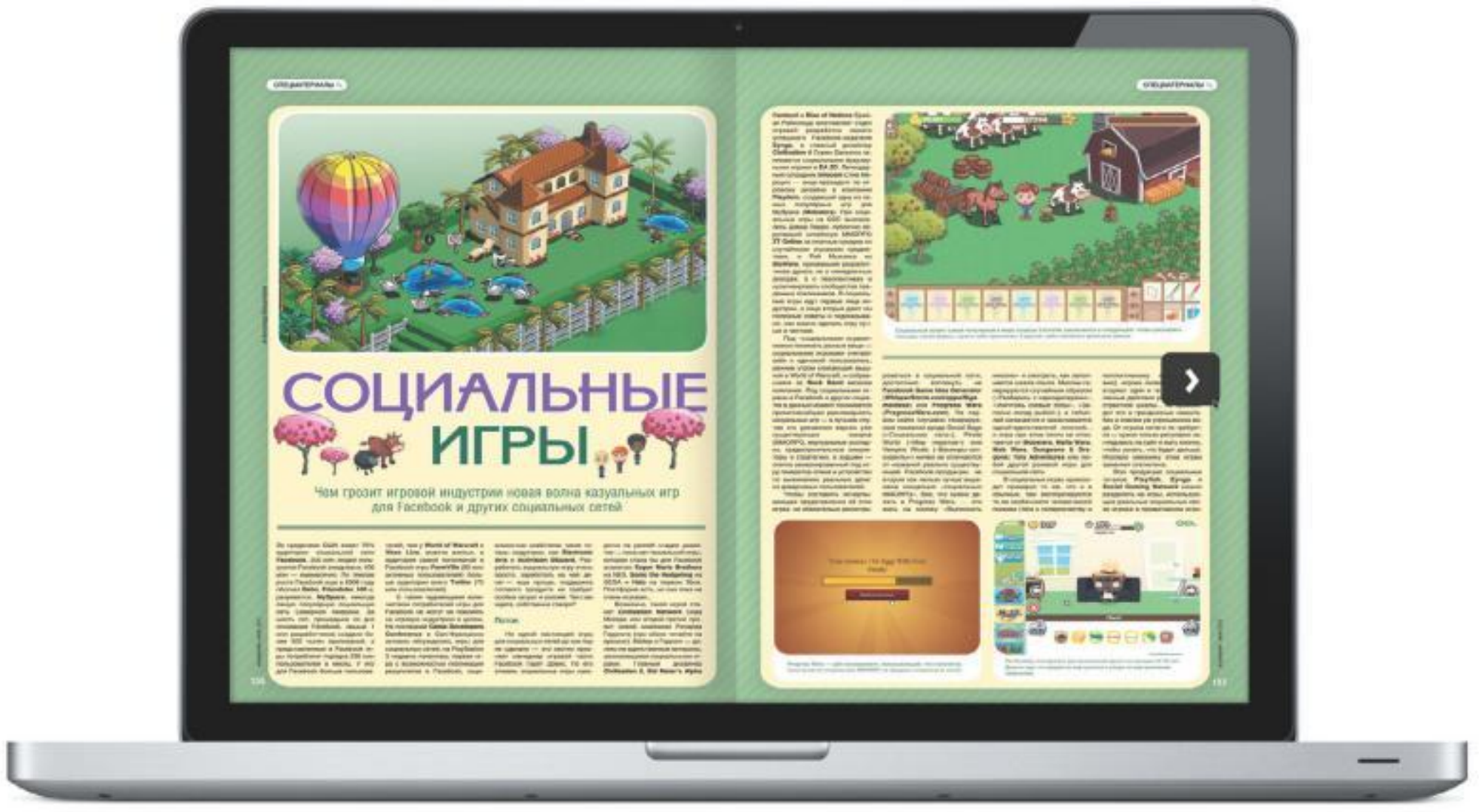
ГЕЙМПЛЕЙ	7.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

РЕЙТИНГ

6,0

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

Электронная версия «Игромании» за 99 рублей



IMLY.RU – самый быстрый, удобный и дешевый способ читать журналы в интернете в том же виде, в каком они существуют на бумаге

IMMEDIATELY

ИГРА МЕСЯЦА

*Самые популярные игры с **30 апреля** по **28 мая 2010 г.***

A	B	C	D
1		Assassin's Creed 2	14 %
2		Battlefield: Bad Company 2	8 %
3	▲1	Call of Duty: Modern Warfare 2	7 %
4	▼1	Mass Effect 2	6 %
5	▲1	S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти	6 %
6	▼1	Метро 2033	5 %
7	NEW	Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction	5 %
8		Grand Theft Auto 4: Episodes from Liberty City	4 %
9	NEW	Heavy Rain	4 %
10	▼1	Batman: Arkham Asylum	3 %
11	▼4	Dragon Age: Origins	3 %
12		Left 4 Dead 2	3 %
13		Star Wars: The Force Unleashed — Ultimate Sith Edition	2 %
14	NEW	God of War 3	2 %
15	▼1	Dragon Age: Origins — Awakening	2 %
16	▼5	BioShock 2	2 %
17	▼7	Just Cause 2	2 %
18	▲2	Warhammer 40 000: Dawn of War 2 — Chaos Rising	1 %
19	▼1	Pro Evolution Soccer 2010	1 %
20	▼4	Colin McRae DiRT 2	1 %
21	▼6	Aliens vs. Predator	1 %
22	▼1	FIFA 10	1 %
23	▼6	Borderlands	1 %
24	NEW	Uncharted 2: Among Thieves	1 %
25	NEW	Final Fantasy XIII	1 %
26	▼4	ArmA 2	1 %
27	▼4	Aion	1 %
28	▼3	Call of Juarez: Bound in Blood	1 %
29	▼5	Need for Speed: Shift	1 %
30	▼4	Risen	1 %

*По состоянию на **28 мая** в голосовании приняло участие **44 324** человек.*

Обозначения по колонкам:

A. Текущая позиция игры в этом месяце.
B. Изменение позиции игры по сравнению с предыдущим месяцем (если оно есть).
C. Название игры.
D. Процент голосов, который получила игра, от общего числа голосов по всем позициям.

Хит-парад «**ИГРА МЕСЯЦА**» — это не чарт игровых продаж и не опрос среди всего народонаселения интернета. Это *рейтинг популярности* тех или иных игр, который формируется посетителями нашего сайта.

На сайте «**Игромании**» (***www.igromania.ru***) регулярно, раз в 30-40 дней, проводится голосование, на основе которого и составляется хит-парад. В журнале публикуется только первая тридцатка из всех участвовавших игр, а полную версию хит-парада всегда можно найти на нашем сайте.

Игры, представленные в хит-параде, берутся не за всю историю существования индустрии, а за последний год. В данном случае это период *с апреля 2009 г.* по *апрель 2010 г.* В голосовании участвуют только те игры, которые получили в рецензиях «Игромании» итоговую оценку не ниже шести баллов (впрочем, в единичных случаях могут быть исключения из этого правила). Итоги текущего голосования будут обнародованы в следующем номере. Голосуйте за лучших!

Проголосовать за самые, на ваш взгляд, достойные игры можно на главной странице сайта www.igromania.ru. Полную версию хит-парада, подробности, а также правила участия в голосовании ищите на сайте в разделе «Игра месяца».

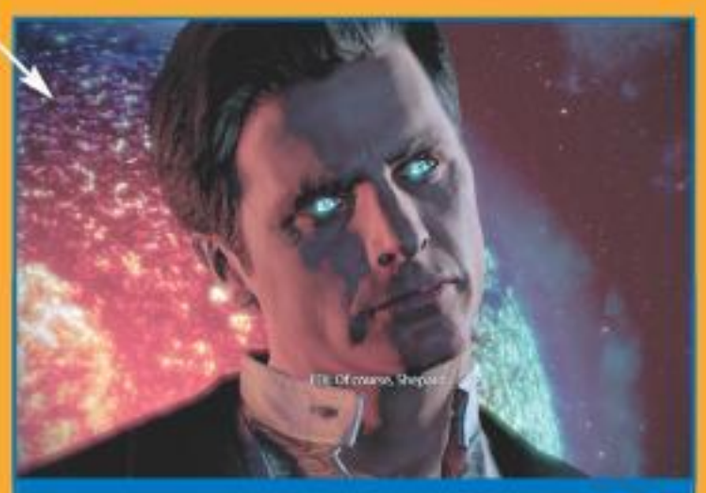
ИТОГИ ГОЛОСОВАНИЯ

Assassin's Creed 2 **14%**

S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти 6%

Battlefield: Bad Company 2 8%

Call of Duty: Modern Warfare 2 7%



Mass Effect 2 6%

«ИГРОМАНИЯ» РЕКОМЕНДУЕТ

Двенадцать игр, в которые стоит поиграть

Если по какой-то причине вы пропустили некоторые из предыдущих номеров «Игромании» или на время выпали из общего информационного потока, эта рубрика поможет вам быстро сориентироваться в море новых игр. Здесь вы найдете краткие описания дюжины однозначных хитов — лучших игр, которые вышли за последние месяцы. Если вы считаете себя хардкорным игроком, то просто не можете позволить себе пропустить ни один из этих проектов. С выходом новых игр пополняется и список наших рекомендаций, так что советуем почаще заглядывать на эту страницу. Возьмите этот список с собой в магазин — и вы никогда не ошибетесь с выбором новой игры.

Split/Second

Рейтинг «Мании» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №6/2010

Лучшая аркадная гонка наших дней, которая местами просто не влезает в рамки гоночного жанра и поэтому рекомендуется всем без разбора.

Гонка * Black Rock Studio * Disney Interactive Studios * Новый диск

Метро 2033

Рейтинг «Мании» 8,0

Полная рецензия в «Игромании» №3/2010

Шутер про метро, который беззастенчиво заимствует идеи из культовых игр последнего десятилетия, но делает это настолько ловко, что даже ругаться не хочется.

Шутер *4A Games * THQ * Акелла

Машинариум

Рейтинг «Мании» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №12/2009

Очаровательная интерактивная сказка о том, как тяжело быть маленьким роботом в большом металлическом городе.

Квест * Amanita Design * 1С

Mass Effect 2

Рейтинг «Мании» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №2/2010

Самая масштабная, зрелищная и профессионально поставленная научно-фантастическая ролевая игра в Солнечной системе.

Ролевая игра * BioWare * Electronic Arts * 1С

Warhammer 40K: Dawn of War 2 — Chaos Rising

Рейтинг «Мании» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №5/2010

Первое дополнение к Dawn of War 2 привносит в игру первоклассную кампанию, моральные дилеммы и стаи веселых рогатых чертей, повинующихся главному герою. Восхитительно!

Стратегия * Relic Entertainment * THQ * Акелла

Assassin's Creed 2

Рейтинг «Мании» 8,5

Полная рецензия в «Игромании» №3/2010

Избавившись от дурацких условностей первой части, Assassin's Creed на глазах превратился в лучший симулятор убийцы со времен Hitman.

Экшен * Ubisoft * Акелла

GTA 4: Episodes from Liberty City

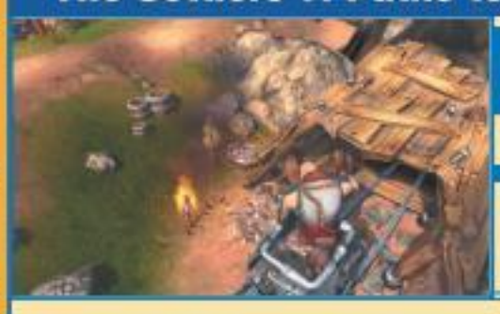
Рейтинг «Мании» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №6/2010

Два дополнения для GTA 4 (**Lost and Damned** и **The Ballad of Gay Tony**), каждое из которых с легкостью уделывает по интересности и продолжительности многие полноценные игры.

Экшен * Rockstar North * Rockstar North

The Settlers 7: Paths to a Kingdom



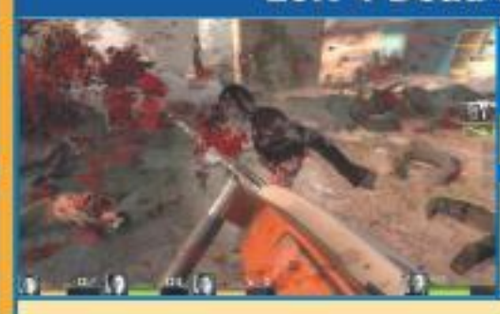
Рейтинг «Мании» 8,5

Полная рецензия в «Игромании» №5/2010

Paths to a Kingdom объединила глубину второй части The Settlers с доступностью шестой. Новых идей по-прежнему мало, но лучше в рамках заданной механики просто не сделать. Settlers 7 сейчас — самая интересная и продуманная экономико-градостроительная стратегия.

Стратегия * Blue Byte Software * Ubisoft * Новый диск

Left 4 Dead 2



Рейтинг «Мании» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №1/2010

Лучший кооперативный шутер на сегодняшний день. С зомби и бензопилой типа «Дружба».

Кооперативный шутер * Valve Software * Electronic Arts * Акелла

Colin McRae DiRT 2

Рейтинг «Мании» 8,0

Полная рецензия в «Игромании» №2/2010

Невероятно красивый раллийный симулятор. Чуть более аркадный, чем хотелось бы.

Автосимулятор * Codemasters Racing Studio * Codemasters

Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction

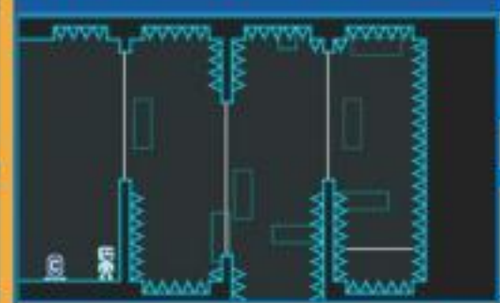
Рейтинг «Мании» 7,5

Полная рецензия в «Игромании» №6/2010

Conviction оказался антиподом всех прошлых серий Splinter Cell — крутым брутальным боевиком с чисто номинальными стелс-элементами. Если такой расклад не вызывает у вас морального протеста, игру можно будет пройти с удовольствием.

Шпионский экшен * Ubisoft * Руссобит-М

VVVVVV



Рейтинг «Мании» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №3/2010

Ретроплатформер, который займет вас всего на несколько часов, но даже за это ничтожное время успеет вывернуть вашу душу наизнанку и влюбить в себя до гроба.

Ретроплатформер * distractionware

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ

Задай вопрос «Игромании»!

Ведущий рубрики:
Александр Башкиров

Задать нам вопрос можно письмом на games@igromania.ru или смской на номер 1121. Сначала вводите слово #games и только потом — текст самого сообщения. Стоимость одного сообщения — около трех рублей.

Объясните, пожалуйста, зачем Valve было запускать Steam на «Макинтоше»? Это же не то чтобы игровая платформа? И ведь на Mac, если не ошибаюсь, можно играть под Windows?

Valve зарабатывает деньги — за неделю, прошедшую с момента запуска Mac-версии Steam, 11% всех покупок в магазине были сделаны с компьютеров Apple. До 24 мая после скачивания клиента можно было сразу обзавестись бесплатным **Portal** — так что большую часть покупок можно объяснить желанием взглянуть на эту игру на родном MacBook Pro. Процесс портирования серьезных игр под Mac OS X идет — уже вышли **Half-Life 2**, **Half-Life 2: Episode One** и **Half-Life 2: Episode Two** с графическими усовершенствованиями и возможностью загрузки сохраненных игр с PC через Steam Cloud.

В начале июня должен появиться **Team Fortress 2**, из прочих игр доступны все версии **Civilization 4**, ретроадвенчуры **LucasArts** (**The Dig**, **Indiana Jones and the Fate of Atlantis**, **Indiana Jones and the Last Crusade**, **Loom**), эпизодические квесты **Telltale Games** (**Sam & Max**, первый сезон **Tales of Monkey Island**), кое-что из инди-продукции (**Braid**, **Machinarium**) и очевидных казуалок (**Peggle**, **Bejeweled 2**, **Zuma**). Всего пока доступно 94 игры, новые обещают добавлять каждую среду.

Большинство релизов поддерживают Steam Play — если вы уже купили игру на PC, второй раз платить не надо, достаточно скачать новую версию. Постепенно и в Mac Steam появятся распродажи, где старые игры будут отдавать комплектами и за смешные деньги, на смену конверсиям придут одновременные (и эксклюзивные для Mac) релизы, и месяцев через шесть станет окончательно ясно, насколько это выгодное для Valve предприятие. Первый одновременный релиз на Mac и PC — **EVE Online: Tyrannis**.

Да, и по данным Valve, Portal под Mac OS X работает чуть медленнее, чем под Windows, зато «в пять раз реже виснет».

Основной предмет для издевательств над Mac-игроками — отсутствие у ранних мышей Apple второй кнопки. Оранжевый портал ставится нормально, а вот когда дело доходит до синего!.

Я слышал, что в UFC Undisputed 2010 на Xbox 360 и PS3 надо платить дополнительные деньги за онлайновую игру. Как же так — ведь на PS3 онлайн всегда был бесплатный?

Если вы случайно нашли копию UFC Undisputed 2010 в подворотне, то доступ в стройные ряды легальных онлайновых бойцов вам откроют жалкие 5 баксов.

Все началось с **EA Sports** и их инициативы Online Pass — уже с **Tiger Woods PGA Tour 11** за онлайновую игру и DLC во всех спортивных играх EA надо платить 10 долларов. Но это касается только пользователей, покупающих уцененные подержанные копии, — новые игры продаются с обычным кодом для онлайновой игры, который надо вводить в Xbox Live или PlayStation Network.

В подержанной **UFC Undisputed 2010** за онлайн надо доплачивать всего 5 долларов, — но у **THQ** нет бесплатных демоверсий, в которых можно оценить онлайновые достоинства игры. Финансовый директор **Ubisoft** Ален Мартинез недавно заявил, что его компания пристально следит за успехами EA и думает о вводе «финального десятидолларового решения онлайнового вопроса» в обозримом будущем.

Вообще на Западе продажа подержанных игр со скидкой в 5-10 долларов является глобальной проблемой (деньги с бесконечных перепродаж идут магазинным сетям, а издатель с разработчиком консоли ничего не получают). Теперь, по идее, можно купить подержанную игру, посмотреть, чего она стоит, а потом доплатить эти самые 5-10 долларов за онлайн и дальнейшие аддоны. Пиратские копии игр с точки зрения издателей ничем не отличаются от подержанных — даже если вы гнусный пират, вам предлагают за толику общей стоимости игры приобрести полноценный онлайн на официальном сервере.

Пока что главная проблема THQ — наивные пользователи, которые не глядя тратят на игру лишние 5 долларов (не зная о том, что код для онлайна напечатан на мануале).

Когда ждать новых книг по вселенной Halo?

В связи с осенним релизом **Halo: Reach** планируется переиздание оригинальной трилогии новеллизаций Эрика Ниланда (с новыми главками, предисловием и прочими апдейтами).

В августе выйдет приквел Halo: The Fall of Reach (действие книги происходит за десять лет до Halo: Reach, на русском издавалась как «Падение предела» в переводе Евгения Зайцева, можно прочитать на ***flibusta.net***), потом выйдут Halo: The Flood (по первой игре) и Halo: First Strike (приквел ко второй), а вслед за ними появится свежая трилогия, сочиненная известным фантастом Грегом Биром (автором космических опер «Бессмертие» и «Наковальня звезд»).

Действие The Forerunner Trilogy происходит за 100 000 лет до событий первой игры и рассказывает о древней расе Предшественников, отвечающей за все артефакты в мире Halo... Выходят книжки в 2010 году, изданием занимается Tor Books, единственный приличный современный американский издатель фэнтези и фантастики.

Если не хочется перечитывать Ниланда с новыми обложками, можно открыть любую другую книжку издательства Tor.

Недавно умер известный художник Фрэнк Фразетта... имел ли он какое-то отношение к видеоиграм?

Человек, всю жизнь рисовавший мускулистых варваров с боевыми топорами, жутких монстров и скудно одетых героинь, умер 10 мая во Флориде в возрасте 82 лет. Он начал свою карьеру в сороковых годах, рисовал для газетных комикс-стрипов и ранних комиксов (в том числе футуристические обложки про приключения современного пилота Бака Роджерса в двадцать пятом веке), а с 1952 по 1953 год выпускал собственный газетный стрип «Джонни Комета».

Из фразеттовской картины Death Dealer вышли книжки, статуэтки, комикс и модули для AD&D... а вот видеоигры так и не получилось.

Прославился Фразетта картинами для обложек книг и комиксов про Конана-варвара, но еще он рисовал постеры к фильмам, обложки для альбомов хеви-метал (в том числе для Expect No Mercy группы Nazareth) и участвовал в создании гениального ротоскопического мультфильма «Огонь и лед» вместе с другом-мультипликатором Ральфом Бакши. В ноябре 2009-го картину Фразетты для бумажной обложки «Конана-завоевателя» купил коллекционер за 1 млн долларов.

Для компьютерных игр Фразетта не рисовал — хотя **Acclaim Entertainment** и собиралась разрабатывать игру по мотивам его картин серии Death Dealer. Но влияние Фразетты чувствуется и в **Heavy Metal: F.A.K.K. 2** (фразеттовское творчество часто украшало обложки журнала Heavy Metal), и в **Brutal Legend** (в основном его обложки для рок-альбомов), и в **The Legend of Zelda** (главный художник серии Юсуке Накано не стесняется называть Фрэнка своим кумиром). Ну и во всех играх про Конана — от **Conan: The Cimmerian** до **Age of Conan** (а разработчики выпущенного в 2007-м консольного **Conan** целенаправленно стилизовались под иллюстрации Фразетты). Наконец, для девелоперов **World of Warcraft**, **Doom** (вспомните оригинальную обложку!) и **Quake** Фразетта — главный источник вдохновения, помимо Лавкрафта.

На сайте Kotaku (***www.kotaku.com***) можно посмотреть на серию памятных скетчей и иллюстраций от игровых разработчиков, ощутивших на себе влияние Фразетты. В первый рядах — сотрудники **Blizzard**, **Double Fine** и **id Software**.

Я случайно увидела на YouTube ролик Pixels — про нападение персонажей видеоигр на Нью-Йорк... расскажите, откуда взялась эта замечательная короткометражка!

Автора «Пикселей» зовут Патрик Джин — он живет во Франции, раньше работал в крупной конторе BUF, занимающейся созданием спецэффектов, теперь трудится художником по 2D- и 3D-графике в маленькой парижской компании One More Production (***www.onemoreproduction.com***), при поддержке которой он и снял Pixels.

Изначально планировался коммерческий видеоклип, но спецэффектов надо было делать столько, что Джин побоялся не успеть к дедлайну — и выпустил независимую короткометражку. В Нью-Йорке два дня снимали натуру, практически все визуальные эффекты Джин изготовил собственноручно.

Клип оказался дико популярен (на сайте Daylimotion его посмотрели уже 3,1 млн человек), и права на полнометражную экранизацию купили Columbia Pictures и принадлежащая Адаму Сэндлеру компания Happy Madison. Sony Pictures (которой принадлежит «Коламбия») лихорадочно регистрирует домены вроде ***pixels-movie.net***.

В интервью Джин говорит, что его источники вдохновения — любимые игры с Commodore 64, Amstrad CPC и игровых автоматов, восьмибитный пиксель-арт и такие блокбастеры восьмидесятых годов, как «Кто подставил кролика Роджера?» и «Охотники за привидениями».

До Сэндлера к его фильму проявили интерес сразу несколько крупных студий — можно было сделать и боевик, и фильм ужасов... Теперь, скорее всего, получится несуразная комедия в стереоизображении.

В Pixels Нью-Йорк атакуют герои Donkey Kong, Pac-Man, Frogger, Space Invaders и даже биты из Arkanoid.

Правила написания писем в «Горячую линию: игры»

Как и куда отправлять вопросы

- По электронной почте, прислав письмо на ящик ***games@igromania.ru***.
- По SMS на номер **1121** с префиксом ***#games*** (т.е. в начале сообщения вы должны ввести слово ***#games*** и только потом, через пробел, вводить сам вопрос). Стоимость каждого сообщения — около трех рублей.
- По обычной почте (адрес см. в начале журнала), сделав на конверте пометку «**Горячая линия: игры**».

Что нужно сделать, чтобы на ваш вопрос ответили

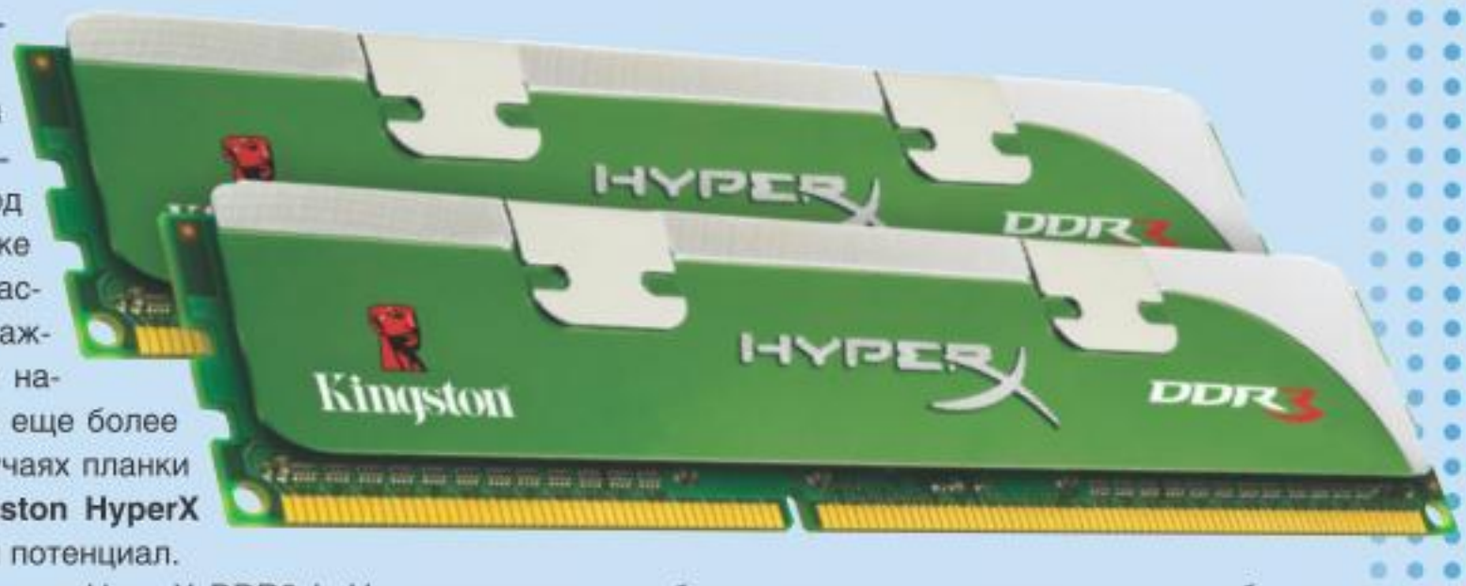
- Ответы на вопросы даются только на страницах журнала. Отвечать на каждое письмо в индивидуальном порядке мы, к сожалению, не можем — их слишком много.
- SMS принимаются либо на русском (кириллицей), либо на английском языке, но ни в коем случае ***не транслитом***.
- В рубрике «Горячая линия: игры» не рассматриваются вопросы о том, что делать, если игра зависает, как устанавливать моды, где найти тот или иной патч, как пройти особо заковыристое место в игре и так далее.
- Старайтесь формулировать ваши вопросы как можно четче и лаконичнее, не забывайте указывать тему письма. Перед тем как писать нам, просмотрите рубрику «Горячая линия: игры» в предыдущих номерах журнала — вполне возможно, что там уже есть ответ на ваш вопрос.
- Не забывайте подписываться. Вы же хотите, чтобы мы опубликовали ваше имя?

HARD@IGROMANIA.RU

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВИНКИ

Иван Нечесов
Николай Жогов

Экономичная память



Технические характеристики Kingston HyperX DDR3 LoVo KHX1866C9D3LK2/4GX ● **Тип:** 240-контактные DIMM, DDR3 ● **Объем:** 2x 2 Гб ● **Напряжение питания:** 1,35 В ● **Рабочая частота:** 1866 МГц ● **Тайминги:** CL 9-9-9-27 ● **Гарантия:** пожизненная

Производители оперативной памяти бьют один рекорд за другим: на сей раз **Kingston** отрапортовала о выпуске модулей DDR3 с небывалым соотношением тактовой частоты и напряжения. Комплект из пары модулей по 2 Гб каждый работает на скорости 1866 МГц при номинальном напряжении всего 1,35 В. При желании можно выставить еще более экономичный режим — 1600 МГц и 1,25 В. В обоих случаях планки работают с задержками 9-9-9-27 — наверняка у **Kingston HyperX DDR3 LoVo KHX1866C9D3LK2/4GX** хороший разгонный потенциал.

Для тех, кому цена кажется слишком высокой, в серии HyperX DDR3 LoVo представлены и более доступные модели того же объема: **KHX1600C9D3LK2/4GX** (1600 МГц/1,35 В, 4700 руб.) и **KHX1333C9D3UK2/4GX** (1333 МГц/1,25 В, 4600 руб.). ● *6100 руб., www.kingston.com*

Черный чемоданчик

Технические характеристики NZXT Vulcan ● **Поддерживаемые формфакторы:** mATX, ITX ● **Материалы:** сталь, пластик ● **Цвет:** черный ● **Отсеки 5,25 дюйма:** 2 внешних ● **Отсеки 3,5 дюйма:** 2 внешних, 2 внутренних ● **Слоты расширения:** 4 ● **Вентиляторы:** 2x 120 мм (по одному спереди и вверху) ● **Панель ввода/вывода:** 2x USB 2.0, eSATA, аудио ● **Блок питания:** опционально ● **Размеры:** 42,3x40,6x18 см ● **Вес:** 5,8 кг

Угловатый компьютерный корпус со съемной ручкой похож на тот чемодан, который обычно таскают за президентом громилы в черных костюмах. Но назначение у него немного другое: он позволит без особых проблем перенести домашний компьютер на любительский турнир или игровую вечеринку. В **NZXT Vulcan** поместится материнская плата mATX или ITX, две видеокарты и процессор с массивной системой охлаждения. Ограничение на высоту кулера — 16,5 см, на длину графической платы — 35 см. Другими словами, легко можно втиснуть мощную игровую начинку.

Главный вопрос — что с охлаждением? Пара 120-мм вентиляторов — спереди и наверху — вряд ли обеспечит приток свежего воздуха, достаточный для двух **Radeon HD 5970** (на сайте производителя есть фотографии, на которых показаны две втиснутые в корпус топовые видеокарты **AMD**!). Для эффективного отвода тепла придется установить дополнительный 200-мм вентилятор на боковой стенке, один 92/80-мм — сзади и еще один 120-мм — сбоку.

В передней части верхней панели расположены порты USB 2.0, eSATA, аудиоразъемы, а также кнопки Power и Reset. Все поверхности выкрашены в черный цвет как снаружи, так и изнутри. Компоненты крепятся без помощи отвертки — даже заглушки слотов расширения держатся на винтах с большими головками. ● *2700 руб., www.nzxt.com*

Два в одном

Технические характеристики Chicony KGR-0609-BL ● **Кнопки:** 104 основных, 8 дополнительных ● **Дополнительно:** сенсорная панель ● **Питание:** 2 батарейки типа AAA ● **Среднее время работы от одного комплекта батареек:** 8 месяцев ● **Интерфейс:** беспроводной, 2,4 ГГц, 1 мВт ● **Радиус действия:** 10 м ● **Цвет:** черный ● **Материал:** пластик

Прилавки компьютерных магазинов ломятся от обилия разномастных клавиатур, но производители не перестают удивлять. В правой части корпуса **Chicony KGR-0609-BL** расположен полноценный тачпад с двумя кнопками — управляя медиаплеером с дивана, легко можно обойтись без мышки. Предусмотрены также отдельные клавиши для регулировки громкости, пролистывания треков и запуска популярных программ. При этом клавиатура надежно защищена от попадания жидкости — не переживайте, если вдруг прольете на нее кружку утреннего кофе или стакан воды.

Беспроводной интерфейс обеспечивает радиус приема в десять метров. Заряда двух мизинчиковых батареек хватает на восемь месяцев работы. Общее впечатление портит лишь грубоватый дизайн и полное отсутствие просветов между основными блоками клавиш, а так — весьма интересная модель. ● ***1300 руб., www.chicony.ru***

Смартфон с огоньком

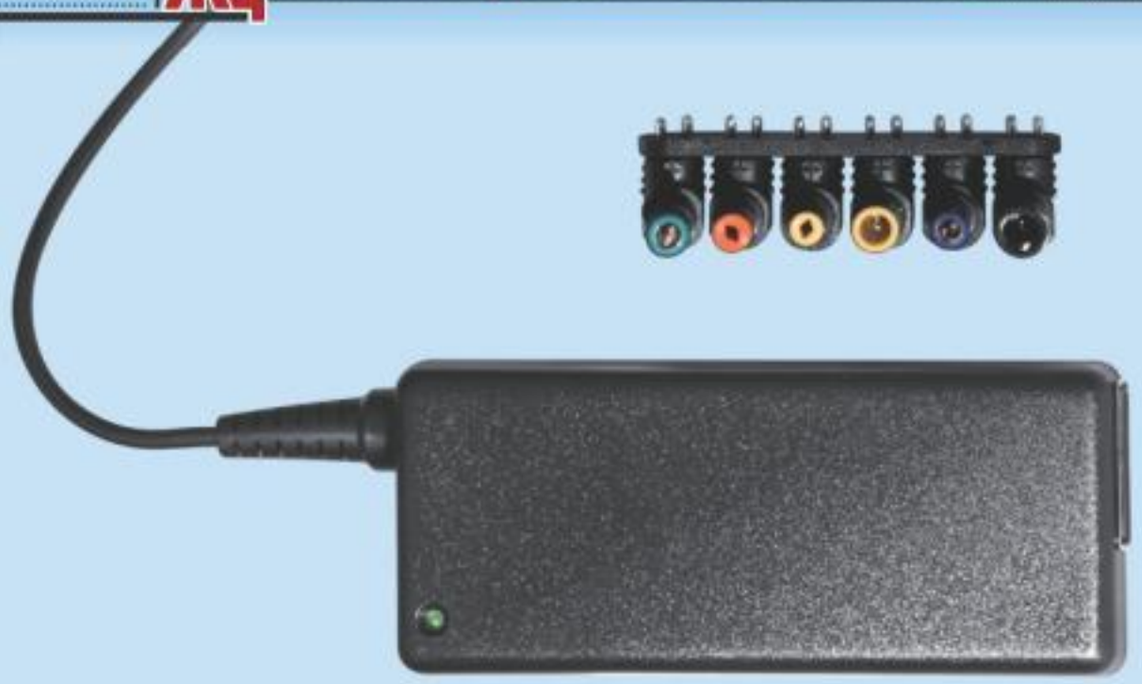
Технические характеристики HTC Wildfire ● **Связь:** GSM 850/900/1800/1900 МГц, HSPA/WCDMA 900/2100 МГц, GPRS, EDGE ● **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11b/g, Bluetooth 2.1+EDR (A2DP) ● **Навигация:** GPS ● **Процессор:** Qualcomm MSM7225, 528 МГц ● **Оперативная память:** 384 Мб ● **Операционная система:** Google Android 2.1 ● **Дисплей:** 3,2 дюйма (320x240), ЖК, 65 000 цветов, сенсорный, емкостной ● **Встроенная память:** 512 Мб ● **Флэш-карты:** microSD или SDHC до 32 Гб ● **Форматы аудио:** AAC, ARM, OGG, M4A, MID, MP3, WAV, WMA ● **Форматы видео:** 3GP, 3G2, MP4, WMV ● **Камера:** 5 Мп, автофокус, светодиодная вспышка, возможность автоматически присваивать каждому снимку GPS-координаты ● **Разъемы:** micro-USB, 3,5-мм джек ● **Формфактор:** моноблок ● **Источник питания:** литиево-ионный аккумулятор, 1300 мАч ● **Время работы:** разговор — 8,1 ч (GSM) или 7,3 ч (UMTS), ожидание — 480 ч (GSM) или 690 ч (WCDMA) ● **Размеры:** 10,7x6x1,3 см ● **Вес:** 118 г

Молодежный смартфон должен быть стильным, функциональным, удобным в управлении и, главное, недорогим. В **HTC Wildfire** разработчики учли все пожелания — и аппарат получился на редкость удачным. Дизайн и программная начинка унаследованы от **HTC Desire** (кстати, на странице 126 читайте его полноценный обзор). Операционная система **Android 2.1** дополнена фирменной надстройкой **HTC Sense**. Имеется интернет-браузер с поддержкой флэша, почтовый клиент, календарь, прямой доступ к **YouTube**, **Twitter**, **Facebook** и **Flickr**. Отдельно отметим книгу контактов: для каждого человека хранится история переписки, включая SMS и электронную почту. И еще — в Wildfire впервые реализована возможность быстрого обмена ссылками на программы, скачанные из **Android Market**.

Экран емкостного типа — образцовый по цветам, контрасту и обзору, хотя разрешение могло бы быть и больше. Скорость отклика на нажатия нареканий не вызывает, да и быстродействие в целом радует, несмотря на то, что процессор тут вдвое медленнее, чем в андроидофоне-флагмане Desire.

Для спонтанной фото- и видеосъемки предусмотрена пятимегапиксельная камера с автофокусом и светодиодной вспышкой. Емкость аккумулятора — 1300 мАч, при интенсивном использовании придется подзаряжать Wildfire каждые два дня. Новинка выпускается в корпусах черного, белого, красного и серо-коричневого цветов, но россиянам придется довольствоваться только последним — поставки других моделей в нашу страну пока не планируются. Впрочем, это не страшно. Главное, что у HTC появился смартфон, который могут себе позволить не только бизнесмены, но и студенты со средним достатком.

● ***13 000 руб, www.htc.com***



Универсал

Технические характеристики Antec ISK NP65 ● **Входное напряжение:** 100-240 В ● **Входная сила тока:** 1,5 А ● **Напряжение питания:** 18,4-20 В ● **Выходное напряжение:** 19 В ● **Выходная сила тока:** 3,4 А ● **КПД:** 85% ● **Поддерживает ноутбуки производителей:** Acer, ASUS, Compaq, Dell, Fujitsu, HP, NEC, Toshiba, Sony ● **Допустимое энергопотребление:** до 65 Вт ● **Размеры:** 10,8x4,6x2,9 см ● **Вес:** 200 г

Потеряли зарядку от ноутбука? Универсальный адаптер **Antec ISK NP65** избавит от необходимости бегать по магазинам в поисках подходящей замены: нехитрое устройство поддерживает мобильные компьютеры **Acer**, **ASUS**, **Compaq**, **Dell**, **Fujitsu**, **HP**, **NEC**, **Toshiba**, **Sony** (полный список моделей есть на официальном сайте). Выходное напряжение — 19 В, сила тока — 3,4 А. Производитель заверяет, что новинка без проблем подзарядит любой современный ноутбук с энергопотреблением до 65 Вт. В комплекте — семь сменных разъемов питания. Для всех моделей действует защита от перенапряжения, токовой перегрузки, перегрева и короткого замыкания. ● ***1600 руб., www.antec.com***

Верный спутник путешественника

Технические характеристики Panasonic Lumix DMC-TZ10 ● **Матрица:** CCD, 1/2,33 дюйма, 12,1 Мп ● **Максимальное разрешение:** фото — 4000x3000, видео — 1280x720 ● **Светочувствительность:** 100-1600 ISO ● **Оптика:** 25-300 мм, F/3,3-4,9, зум 12x ● **Диапазон выдержки:** 60-1/2000 с ● **Дисплей:** 3 дюйма (460 000 точек) ● **Непрерывная съемка:** 6/10 кадров/с ● **Формат записи:** JPEG, AVCHD Lite, QuickTime Motion JPEG ● **Встроенная память:** 15 Мб ● **Карты памяти:** SD, SDHC, SDXC ● **Время работы от одного заряда аккумулятора:** 300 снимков ● **Разъемы:** USB 2.0, mini-HDMI, AV ● **Габариты:** 10,3x6x3,3 см ● **Вес:** 218 г

Стоит ли тратить 15 000 рублей на мыльницу? Кто-то скажет, что лучше добавить еще немного и взять простенькую зеркалку, однако зеркалка лишена одного важного свойства — компактности. **Panasonic Lumix DMC-TZ10** хоть и стоит недешево, но зато умещается в кармане джинсов, а качество снимков вполне соответствует цене — хорошая оптика и 12 Мп-сенсор работают в превосходном тандеме.

Буквы TZ в названии камеры расшифровываются как «Travel» и «Zoom». «T» присутствует в названии не зря: фотоаппарат создан для путешествий — это доказывает GPS-модуль, который позволяет записывать в свойства снимков информацию о географических координатах сфотографированных объектов, а также автоматически переводить время при пересечении границы часовых поясов. Оптический зум здесь 12-кратный, так что и «Z» стоит в названии по праву.

Любите снимать на фотоаппарат видео? Тогда Lumix DMC-TZ10 вас не разочарует: машинка способна записывать HD-видео стандарта 720p при 30 кадрах в секунду. Отснятый материал тут же можно просмотреть на большом экране благодаря наличию mini-HDMI-выхода. Тем, кто недолюбливает автоматику, придется по душе возможность ручной настойки диафрагмы и экспозиции. Из вредности мы придеремся к отсутствию поддержки RAW и неумению снимать в темноте. Но это ведь всего лишь компакт для любителей, верно? ● ***15 000 руб., www.panasonic.ru***

Брутальный наследник

Технические характеристики Cooler Master HAF X ● **Тип корпуса:** Full Tower ● **Поддерживаемые формфакторы:** eATX, ATX, mATX ● **Материалы:** сталь, пластик ● **Цвет:** черный ● **Количество отсеков 5,25 дюйма:** 6 внешних (2 могут использоваться как лотки для HDD) ● **Количество отсеков 3,5 дюйма:** 5 внутренних ● **Слоты расширения:** 9 ● **Панель ввода/вывода:** 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, eSATA, FireWire, аудио ● **Вентиляторы:** 230-мм на передней стенке (с красной подсветкой), 200-мм на верхней панели, 200-мм на боковой стенке, 140-мм на задней стенке; опционально: 200-мм на верхней панели ● **Дополнительно:** кронштейн для видеокарт и кожух с 120-мм вентилятором ● **Блок питания:** нет ● **Размеры:** 59x55x23 см ● **Вес:** 14,35 кг

Корпуса **Cooler Master HAF 932/922** пользуются заслуженным уважением у энтузиастов, и новый **HAF X**, по всей видимости, также придется им по вкусу. Эта башня унаследовала от предшественников лучшие черты и обзавелась рядом новшеств. Например, в корпусе появилось посадочное место для дополнительного верхнего вентилятора, а расположение старых вертушек было переработано.

Особое внимание авторы уделили видеокартам: HAF X вмещает платы длиной до 34,2 см — сюда влезет даже монструозная **AMD Radeon HD 5970**. Кроме того, в комплекте идет специальный поддерживающий кронштейн, исключающий провисание видеокарты, и кожух с вентилятором, направляющий воздушный поток прямо на графическую подсистему.

Другие важные улучшения — пара портов USB 3.0 на передней панели и два выдвижных ящичка для жестких дисков на месте нижних 5,25-дюймовых отсеков. Тем, кто имеет привычку постоянно таскать HDD с собой, это нововведение сложно переоценить. ● ***7700 руб., www.coolermaster.com***

Глоток свежего воздуха

Технические характеристики Lenovo ThinkPad Edge 14 ● **Дисплей:** 14 дюймов (1366x768), ЖК, LED-подсветка ● **Процессор:** Intel Core i5-540M, 2,26 ГГц ● **Оперативная память:** 2x 2 Гб DDR3-1066 МГц ● **Видеокарта:** ATI Mobility Radeon HD 5145 512 Мб ● **Жесткий диск:** 320 Гб (5400 об/мин) ● **Оптический привод:** DVD-RW DL ● **Разъемы:** 3x USB 2.0, USB/eSATA combo, VGA, HDMI, ExpressCard/34, Gb LAN, аудио ● **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11b/g/n, Wi-MAX, Bluetooth 2.1+EDR, 3G-модем с GPS ● **Батарея:** литиево-ионная, 9 ячеек ● **Дополнительно:** 2 Мп веб-камера, кардридер, сканер отпечатков пальцев ● **Операционная система:** Windows 7 Professional 64-bit ● **Цвета:** рубиновый глянцевый, черный матовый, черный глянцевый ● **Размеры:** 34,4x23,3x3,3 см ● **Вес:** 2,4 кг

Линейка ноутбуков **ThinkPad** долгое время оставалась для **Lenovo** неприкосновенным наследием **IBM**, и все свои смелые идеи компания воплощала в моделях **IdeaPad**. Но время взяло верх, и разработчик решился на эксперименты над классической серией — в результате появилась линейка **ThinkPad Edge**. Сначала была представлена CULV-модель **Edge 13**, теперь вот вышел полноценный **Edge 14**.

Смелости у авторов хватило ровно на два принципиальных нововведения. Во-первых, добавлена стильная серебристая окантовка корпуса. Во-вторых, переработана клавиатура. Отныне она имеет раздельные клавиши небольшого размера а-ля MacBook. Сами клавиши не плоские, а слегка вогнутые, повторяющие форму пальца, что весьма удобно. Еще у **Apple** позаимствовали инвертированный режим работы функциональных клавиш (F1-F12). По умолчанию они управляют настройками ноутбука, а свои первоначальные задачи выполняют лишь при зажатой кнопке Fn (те, кому жизненно важно сочетание Alt+F4, могут сменить приоритеты в BIOS). Мало новшеств? Только не для ThinkPad.

Дисплей отличается хорошей яркостью и цветопередачей. В вечном противостоянии глянцевых и матовых поверхностей Lenovo сохраняет паритет: и корпус, и дисплей могут быть как с глянцем, так и без, в зависимости от конкретной модификации. Производительность новинки радует, хотя для игр ноутбук не предназначен — видеокарта не та. Зато один заряд девятиячеечной батареи обеспечивает 5 часов работы с офисным пакетом.

В этой главке описаны технические характеристики одной из самых продвинутых моделей, однако Lenovo предлагает множество упрощенных версий за более низкую цену. Ради экономии можно выкинуть лишнюю память, дискретную видеокарту, 3G-модуль и биометрический сканер, заменить процессор **Core i5** на **Core i3** или **Celeron P4500**, а девятисекционную батарею — на шести- или четырехсекционную. Презрев излишества, вы сэкономите порядка 12 000 рублей.

● ***33 000 руб., www.lenovo.com***

Медиаплеер с поддержкой флэш-приложений

Технические характеристики COWON J3 ● **Дисплей:** 3,3 дюйма (480x272), AMOLED, 16 млн цветов, сенсорный ● **Форматы видео:** AVI, WMV, ASF ● **Видеокодеки:** Xvid SP/ASP, WMV 7/8/9, DivX 3/4/5 ● **Субтитры:** SMI ● **Форматы аудио:** MP3/2, WMA, FLAC, OGG, APE, WAV ● **Аудиокодеки:** MPEG-1 Layer 1/2/3, WMA ● **Формат графики:** JPEG ● **Формат текста:** TXT ● **Соотношение сигнал/шум:** 95 дБ ● **Выходная мощность (наушники):** 29+29 мВт@16 Ом ● **Объем памяти:** 8/16/32 Гб ● **Карта памяти:** microSD ● **Разъемы:** USB 2.0, Bluetooth 2.0, композитный (NTSC/PAL) выход, линейный вход ● **Аккумулятор:** литиево-ионный, 750 мАч ● **Время зарядки:** 3,5 ч от USB-порта ● **Время автономной работы:** 64 часа аудио, 11 часов видео ● **Дополнительно:** радио (диапазон FM 87,5-108 МГц), диктофон, словарь, флэш-плеер ● **Размеры:** 10,7x5,6x1 см ● **Вес:** 76 г

Из-под крыла компании **COWON** вышел очередной медиаплеер. Дизайн, как всегда, предельно прост, а название лаконично — **J3**. Чего можно ожидать от плеера? Того же, чего и ото всех устройств COWON, — хорошего звучания и относительной всеядности. COWON J3 оснащен фирменной системой обработки звука **JetEffect 3.0**, накладывающей на аудиопоток всевозможные эффекты, и эквалайзером с 35 звуковыми схемами. А чтобы усилия плеера не были напрасными, в комплект поставки включены весьма неплохие наушники с Bluetooth 2.0.

Помимо музыки плеер способен воспроизводить видео различных форматов и запускать приложения и ролики, написанные на флэше. Дисплей демонстрирует великолепную цветопередачу (AMOLED, как-никак!), но разрешение экрана могло бы быть и повыше. Дополнительно в COWON J3 встроили электронные словари, FM-приемник и диктофон.

Плеер довольно вынослив: одного заряда батареи хватает на 64 часа музыки или 11 часов видео. Объем памяти варьируется от 8 до 32 Гб, но его всегда можно увеличить с помощью карты microSD. ● ***от 6000 руб., www.cowonrussia.ru***

ДВАДЦАТЬ ЛЕТ СПУСТЯ

Популярный рассказ о том, почему видеокассеты нужно оцифровывать

Павел Шубский

Детство каждого ребенка конца восьмидесятых или самого начала девяностых прочно ассоциируется с множеством весьма символичных для того периода российской жизни вещей. Жевательные резинки Turbo и Love is с вкладышами, растворимые соки Zuko, фишки Chupa-Caps, портативные игровые приставки «Тамагочи» и их вариации, китайские липучки, радуги...

Совершенно особое место в воспоминаниях о постсоветском периоде занимают видеокассеты — когда вся семья собиралась в гостиной комнате для просмотра «нового» американского боевика с Сильвестром Сталлоне, когда на картинке изредка проскакивали непонятные тени, когда все фильмы в обязательно ужасном качестве переводили гнусавые переводчики-синхронисты, когда в каждом ларьке продавались пиратские видеокассеты с криво прилепленными наклейками и неизвестным содержанием.

К слову, именно повсеместное распространение недорогих видеокассет, доступных каждому, породило чудовищный по величине пиратский рынок, с наследием которого не могут справиться до сих пор...

Некоторые люди могли купить себе более дорогой видеоплеер с возможностью записи эфира прямо с телевизора (такие модели гордо называли «видеомагнитофон»): взрослые с большим удовольствием сохраняли для себя выпуски «Новогоднего огонька на Шаболовке», а дети — очередную серию «Утиных историй».

Чуть позже в свободном доступе появились аналоговые видеокамеры с возможностью записи, так называемые камкордеры. Счастливые обладатели элитной техники ринулись записывать на пленку все домашние праздники, путешествия на природу, за границу, свадьбы друзей, первые шаги щенка таксы, поход сына в пятый класс — и так далее.

Недорогие цифровые видеокамеры у нас появились еще лет через десять, а все эти годы обладатели камкордеров снимали, снимали, снимали... Представляете, сколько памятных записей пылится сейчас в шкафах? Прошло уже немало лет — рынком переносных носителей давно правит формат DVD, да и вообще — сейчас отказываются от каких бы то ни было материальных носителей! В октябре 2008-го с флоридского склада Distribution Video Audio, последнего крупного поставщика видеокассет, была вывезена последняя партия — формат официально считается умершим.

Много ли видеокассет у вас дома? Помните ли вы, что на них записано? Ведь некоторые съемки могут быть попросту бесценными, а срок жизни видеокассеты — это 10-15 лет с момента записи. Подождите еще лет пять — и вставленная в видеоплеер (если его к тому времени еще удастся найти) видеокассета покажет серые полосы с белым шумом вместо звука.

Технологии прошлого

Чтобы понять, почему так происходит, необходимо разобраться в строении видеокассеты, вспомнить эпоху, когда пленка была единственным пригодным для хранения видеоданных носителем. Для большей наглядности советуем найти старую ненужную видеокассету и аккуратно разобрать ее (хотя, что кривить душой, собрать ее назад уже вряд ли получится).

Разобрали? Если да, то перед вами — две пластиковые катушки, на которые намотана тонкая пленка. Во время просмотра эти катушки перематывают пленку с одной на другую, а считывающая головка магнитофона преобразует записанное в визуальную информацию — для отображения на экране телевизора.

Пленка, эта тонкая на вид полимерная полоска, состоит из нескольких слоев. Сколько их — зависит от модели видеокассеты. Первый слой, верхний — это гладкая защитная поверхность, благодаря которой пленка легко скользит по считывающим головкам. Без этого слоя поверхность пленки была бы слишком грубой, примерно как наждачная бумага. Чем более гладкая верхняя поверхность, тем меньше сила трения и, соответственно, износ носителя во время воспроизведения в магнитофоне. Следующий, самый важный слой пленки — магнитные частицы, которые хранят всю информацию. Под записываемым слоем расположен поддерживающий слой, он

Кто в детстве не любил заглянуть вовнутрь видеокассеты? А вытянуть пленку наружу? Не беда, если она потом не хотела втягиваться обратно: достаточно было надеть кассету на палец и покрутить.

Вот что случалось с видеокассетами при неправильном использовании. Восстановить настолько сильно поврежденную пленку, увы, почти невозможно.

придает пленке жесткость, снимает статический заряд, предотвращает деформацию при сматывании в катушки.

По иронии судьбы каждый слой пленки представляет опасность для записанных данных. К примеру, полимерная верхняя поверхность очень восприимчива к влаге — под воздействием частиц воды, парящих в воздухе, структура слоя распадается. Чем выше влажность в помещении, тем быстрее испортится видеокассета. Повреждение верхней поверхности известно как феномен «липкой пленки». Воспроизвести такую совсем непросто — она будет прилипать к считывающей головке, что приведет к перепрыгиванию секций или даже остановке проигрывателя. Восстановить читаемость влажной пленки можно: народные умельцы рекомендуют засунуть кассету в духовку и готовить при температуре 50 градусов Цельсия на протяжении трех дней. Если повезет, видеомагнитофон сможет проиграть ее еще несколько раз — этого вполне достаточно, чтобы успеть переписать материал.

Как вариант, в слоях пленки может закончиться смазывающее вещество, используемое для улучшения скольжения по считывающей головке. Без смазки пленка очень быстро изнашивается, застревает. Смазка потихоньку расходуется при каждом воспроизведении видеокассеты — часть ее каждый раз остается на механических элементах плеера. Говорят, пленку можно смазать заново, но это совсем не так просто — замена смазочного вещества тоже ни к чему хорошему не приведет.

Следующая насущная проблема — деградация или размагничивание магнитного записываемого слоя. Магнитные частицы хранят данные благодаря изменению направления магнитного поля. Со временем эти частицы теряют свои магнитные свойства, сигнал ухудшается: портится конечное изображение, звук становится тише и хуже. К сожалению, предотвратить размагничивание у вас точно не получится. Видеокассеты можно хранить в прохладном сухом помещении, это позволит немного замедлить процесс, но не остановить его. Деградация магнитных частиц в разных типах пленки происходит по-разному — записанные на две разные видеокассеты данные «умрут» в различное время.

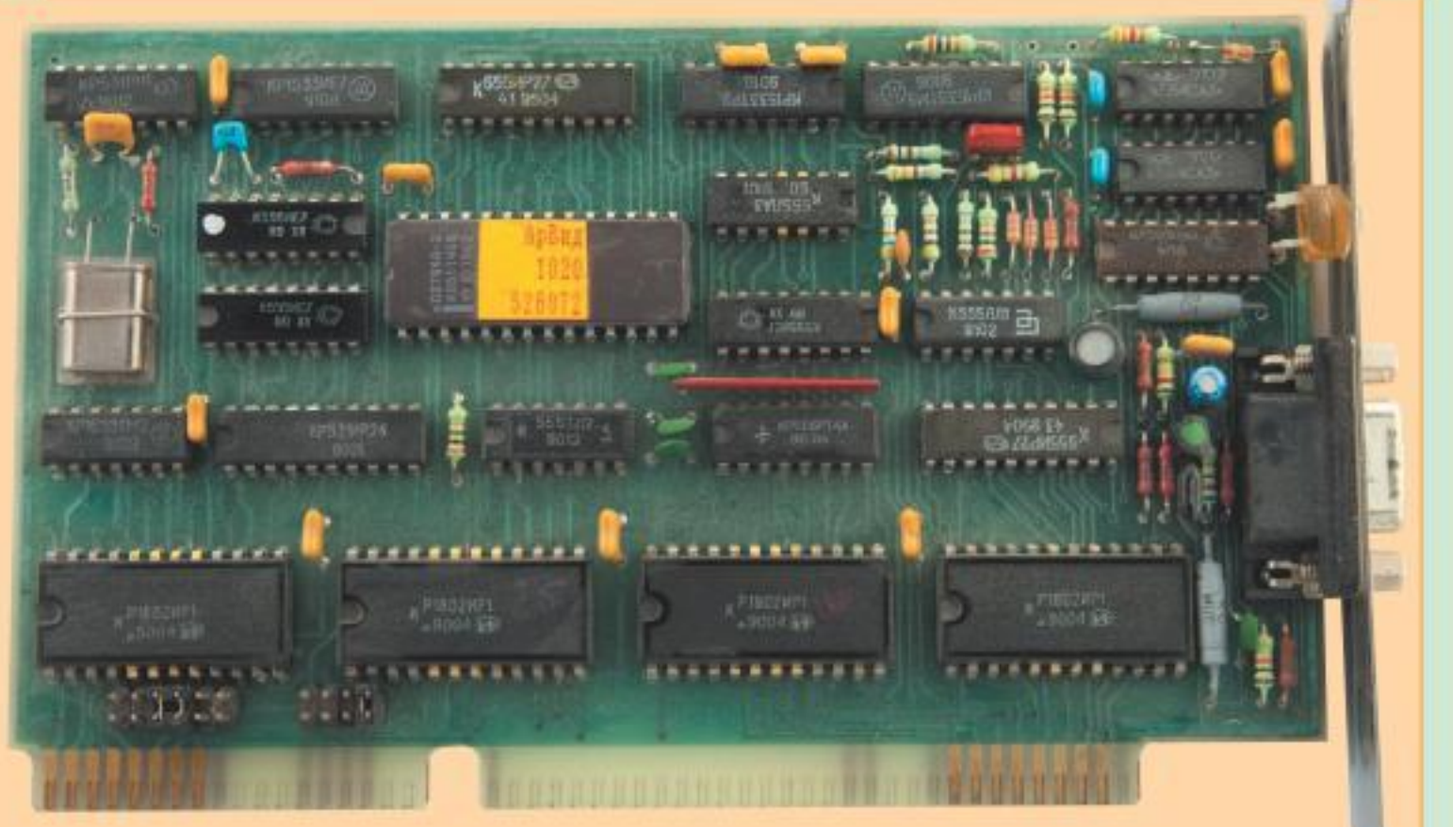
Поддерживающий слой (так называемая подложка) также подвержен постепенному старению. В сороковых-пятидесятых годах для поддержки использовались материалы, которые тоже портились от воды, как и верхний слой пленки. К счастью, в начале шестидесятых для поддержки начали использовать искусственный полиэстер — полиэтилентерефталат. Новая подложка оказалась куда более живучей, чем другие слои пленки. И тем не менее даже полиэстер постепенно деградирует: при изменении условий, в которых хранится видеокассета, пленка может расширяться и сжиматься под воздействием влаги. Подложка при этом растягивается и стягивается, и в определенный момент видеоплеер не сможет воспроизвести деформированную пленку должным образом.

Как видите, сохранить пленку в должном состоянии совсем непросто, и сейчас самое время озадачиться вопросом оцифровки записей: быть может, ваши архивные видеокассеты уже не смогут пережить еще одно российское лето — с перепадами температур и постоянно изменяющейся влажностью. К счастью, оцифровать видеокассеты совсем не так сложно, как может показаться.

Цифра всему голова

Перевод всех записей с видеокассеты на DVD — очень заманчивая перспектива. Посудите сами, вы сможете разбить запись на сцены, сделать удобное меню управления, наложить музыку, фильтры, поработать над

Пленочные премудрости



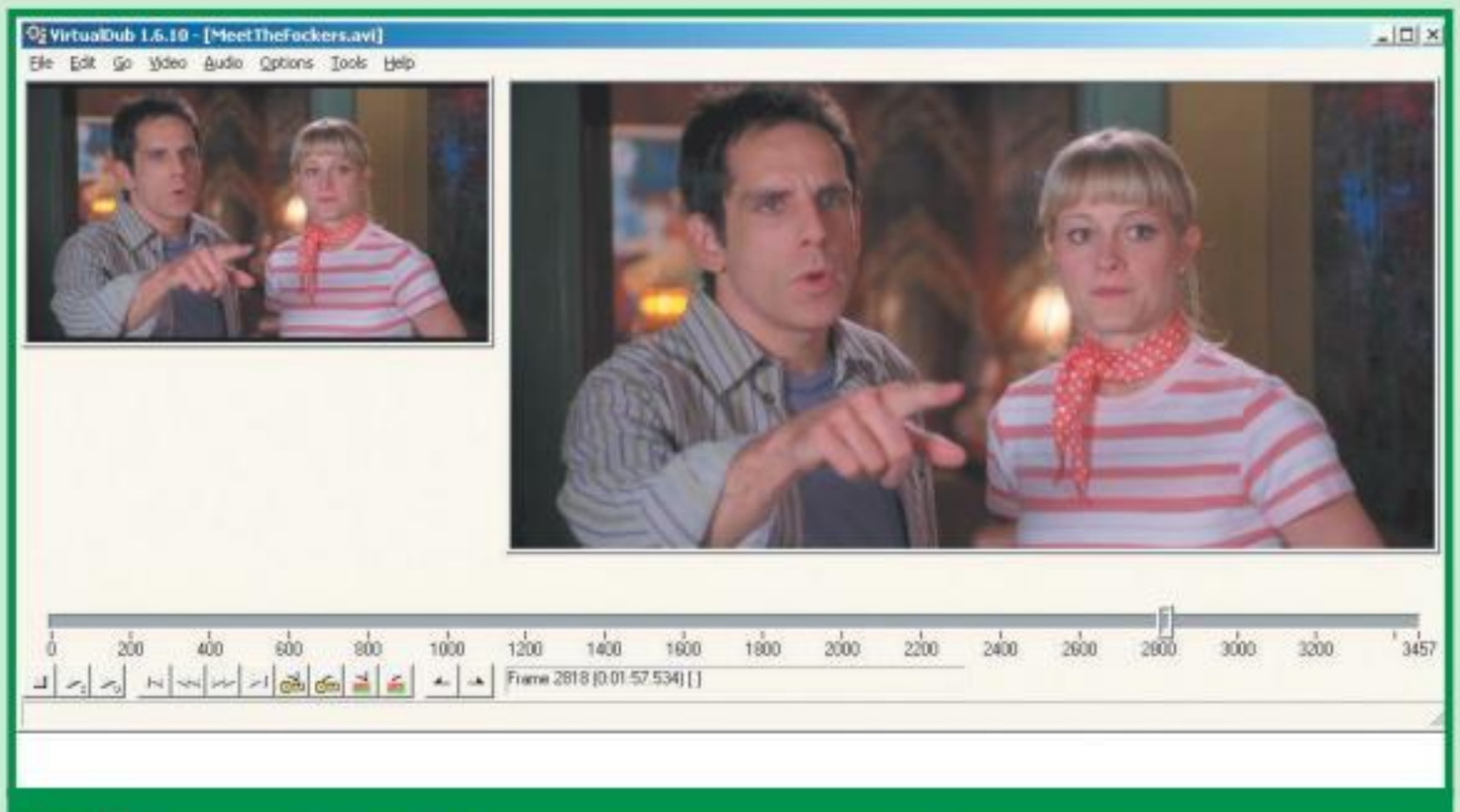
В самом начале девяностых гений русской мысли придумал весьма элегантный способ резервного копирования — на обычную видеокассету формата VHS. Кто-то додумался, что на видеокассетах данные можно хранить так же, как раньше на пленочных стримерах. Дело было за малым — нужно было придумать специализированную компьютерную плату, которая позволила бы передать данные с компьютера в нужном виде.

Сказано — сделано. Первые версии комплекса **АрВид** (Архиватор на Видео) позволяли сохранить целых 2 Гб данных на одной видеокассете. Объем был просто чудовищным для того времени — тогда в магазинах продавались винчестеры вместимостью до 500 Мб. Последующие версии АрВид постепенно увеличивали плотность записи. Последняя известная версия комплекса позволяла записывать до 16 Гб на 300-минутную видеокассету. Что нехарактерно для российской действительности, все компьютерные платы АрВид производились отечественными заводами — например, в Зеленограде. Понятное дело, с распространением дешевых CD и увеличением объема жестких дисков запись архивных данных на видеокассеты утратила актуальность, но идея была потрясающая.

Пленка DuPont Mylar помогла существенно увеличить срок службы видеокассет — подложка на основе полиэстера очень стабильна, хотя и не может совсем спасти носитель от старения.

Такие вот видеокассеты с криво прилепленными наклейками, только на русском языке, можно было купить в любом ларьке с продуктами. Люди зарабатывали деньги как могли.

На заре эпохи DVD выпускались комбинированные плееры, которые проигрывали и DVD, и VHS. Некоторые такие модели умели оцифровывать аналоговый сигнал и сразу записывать его на диск.



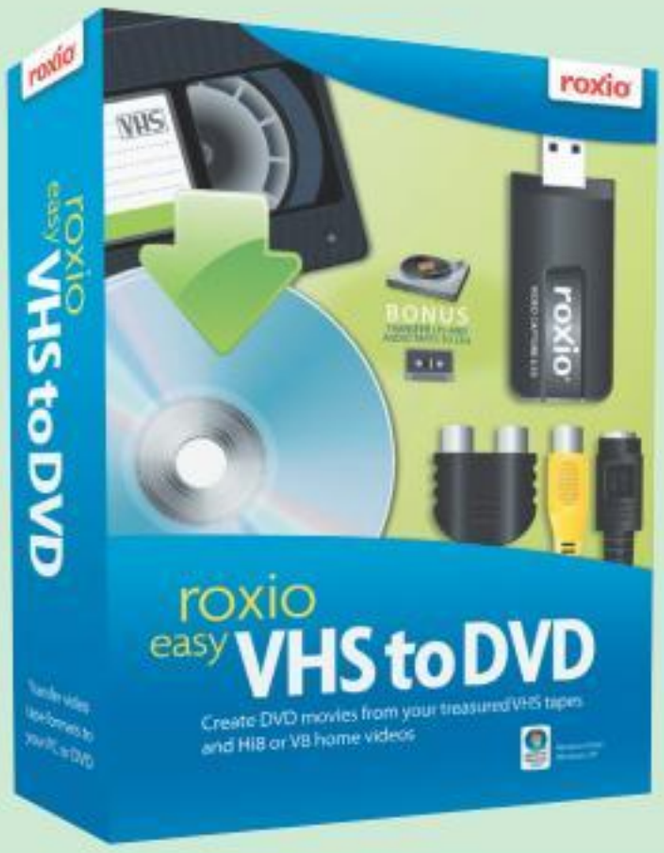
Утилита VirtualDub — одна из самых многофункциональных для редактирования видео: в ней множество плагинов и собственных фильтров.

качеством картинки, быстро вырезать ненужные куски. Иными словами, вам откроются все прелести цифровой обработки.

Скажем сразу, повозиться придется немало — даже современные многоядерные процессоры справляются с перегонкой аналогового видео в цифровые форматы далеко не так быстро, как хотелось бы. Да и саму пленку придется проиграть от начала до конца на обыкновенной скорости, один в один — других способов захвата с аналоговых носителей индустрия пока не придумала.

Оцифровка видео — процесс очень деликатный и многогранный, но если времени и желания разбираться в нем нет, то можно свалить всю работу на полностью автоматизированные устройства. К примеру, HP когда-то выпустила узконаправленный девайс **DVD**

AVerMedia DVD EZMaker USB Plus помогает оцифровать видео с аналоговых носителей и сохранить его на компьютере. К сожалению, аппаратного кодировщика тут нет, всю нагрузку придется взять на себя процессору.



Сейчас программы для оцифровки видеокассет VHS в формат DVD не выпускает только ленивый.

Movie Writer Dc4000. Это устройство в форм-факторе обычного внешнего DVD-привода, оно умело записывать однослойные диски DVD±R/RW на разных скоростях, получая сигнал с видеоплеера или видеокамеры с аналоговым видеовыходом. Достаточно было подключить Movie Writer Dc4000 к компьютеру, подсоединить источник с аналоговым сигналом и нажать кнопку Play. В комплект поставки входили необходимые программы для редактирования и резервного копирования цифрового видео. Сейчас, правда, найти Movie Writer Dc4000 в продаже не так просто. Но не расстраивайтесь: пишущие DVD-приводы сейчас есть даже в самом заштатном офисном компьютере, зачем покупать еще один только для оцифровки видео?

Для тех, кто рассуждает примерно так же, существуют и другие комплексы — не такие уж и новые, но достойные внимания наборы **ADS USB Instant DVD**, **Adaptec VideOh DVD**, **Pinnacle Studio MovieBox USB** и **AVerMedia DVD EZMaker Plus**. Все эти комплекты умеют оцифровывать видео с аналоговых носителей и складировать результаты на жесткий диск — для дальнейшей обработки. Разумеется, устройства эти отличаются друг от друга. Первые три оснащены аппаратными чипами-перекодировщиками, которые обрабатывают входящий поток видео еще до того, как он поступает в компьютер. Устройство AVerMedia DVD EZMaker Plus, напротив, всего лишь транслирует сигнал — вся обработка ложится на плечи центрального процессора. Понятное дело, комплект дешевле коллег с аппаратными декодерами, но стоит ли экономить...

Что касается обработки оцифрованного видео, так тут вообще никаких проблем: разработчики подобных устройств давно продумали все за нас. Так, в комплект поставки Adaptec VideOh входит программа **Sonic MyDVD**, которая записывает видео-DVD. Некоторые такие программы (например, **Ulead DVD MovieFactory**) позволяют и вовсе обходить жесткий диск стороной: подключили видеомагнитофон или камкордер к входному порту — и тут же начали ко-

дирование и запись на DVD одновременно. Многие такие программы автоматически разделяют видео на сцены, добавляют анимированное меню. Правда, для всего этого требуется в меру мощный компьютер.

Еще один простой способ оцифровки видеокассет — продвинутые цифровые камкордеры с аналоговым видеовходом. Подключите видеомагнитофон к камкордеру, нажмите несколько кнопок... Автоматика оцифрует сигнал, а вы сможете забрать готовый файл со встроенного в камеру жесткого диска или MiniDV-кассеты. Будьте внимательны при выборе камкордера — далеко не все современные модели оснащают аналоговым входом.

Наконец, специально для тех, кто любит пошагово контролировать процесс оцифровки, хочет поэкспериментировать и добиться наилучших результатов, существует самый сложный способ. Вам понадобится плата видеозахвата или продвинутый внутренний ТВ-тюнер с аналоговыми видеовходами, а также очень объемный жесткий диск. Придется вручную установить все необходимое программное обеспечение и драйверы, подключить источник к входам тюнера или платы видеозахвата и… экспериментировать, экспериментировать, экспериментировать. В Сети полно пошаговых инструкций, как избавиться от назойливого шума и артефактов, правильно сжать полученное видео, наложить фильтры для улучшения изображения, изменить яркость и контрастность, повысить резкость. Скажем лишь, что с большинством из этих действий вполне успешно справляется известная в мире видеоредактирования программа **VirtualDub**.

■■■

Деградация пленочных носителей, к сожалению, доказанный факт, и если у вас еще остались неоцифрованные видеокассеты — действовать нужно как можно быстрее. Приключения Черного Плаща и клипы Аллы Пугачевой всегда можно будет с легкостью достать в интернете, а памятные записи со свадьбы или дня рождения никто вернуть не сможет. ■

Форматные войны

Недавняя кровавая битва HD DVD и Blu-ray привлекла самое пристальное внимание — все с замиранием сердца гадали, какой же из двух форматов станет индустриальным стандартом. А между прочим, подобные противостояния — норма для рынка носителей данных.

В конце 1970-х годов производители наплодили множество несовместимых друг с другом пленочных форматов, которые начали отчаянно бороться за выживание. Яростнее всего конкурировали **Betamax** разработки **Sony**, **VHS** от **JVC** и **Video 2000** от **Philips**. Как известно, окончательную и бесповоротную победу в той битве одержал формат VHS. Творение Philips, Video 2000, исчезло сравнительно быстро, в 1988 году, а Betamax сопротивлялся до последнего. По сравнению с VHS формат предлагал лучшее качество, большую долговечность, звук в формате Hi-Fi. Кассеты Betamax были легче и меньше, чем кассеты VHS. К сожалению, прозорливости компании Sony не хватило, чтобы продвинуть свое детище: проигрыватели с возможностью записи телевизионного сигнала стоили слишком дорого, ощутимо дороже аналогичных устройств конкурентов.

Важнейшим недостатком стандарта было ограничение по времени записи: на кассеты Betamax умещался всего час видео — слишком мало для домашнего использования. Владельцы видеомагнитофонов Betamax не могли записать ни пары серий любимого сериала, ни трансляцию футбольного матча. Люди предпочитали стандартные кассеты VHS с их двумя часами записи — пусть и менее высокого качества. Масла в огонь подлил Голливуд: студии поняли, что все старые фильмы можно выпустить повторно на видеокассетах для домашнего просмотра и хорошо заработать на новом рынке. Сами понимаете, большинство голливудских шедевров не могло поместиться на часовых носителях.

В итоге прогрессивное общество сделало выбор в пользу VHS. Последняя кассета формата Betamax была выпущена компанией Sony в 2002 году, в то время как рынком домашнего видео правил формат DVD. К слову, в мире до сих пор есть люди, которые считают, что Betamax куда лучше всех конкурентов, — проигрыватели регулярно уходят с молотка на аукционе eBay за сотни долларов.

Найти работающий видеоплеер скоро будет не проще, чем «живую» видеокассету. Обычно в плеере скапливается смазка и пыль и застывают, как бетон, если плеером долго не пользоваться.

Симпатичный компактный «жук» — это весьма мощный кодировщик с аппаратным чипом и всеми необходимыми разъемами для перегонки аналогового сигнала в цифровой.

САМЫЙ ЖЕЛАННЫЙ

Тестирование смартфона HTC Desire под управлением Google Android

Технические характеристики ● **Связь:** GSM 850/900/1800/1900 МГц, HSPA/WCDMA 900/2100 МГц, GPRS, EDGE ● **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11b/g, Bluetooth 2.1+EDR (A2DP) ● **Навигация:** GPS ● **Процессор:** Qualcomm Snapdragon 1 ГГц ● **Оперативная память:** 576 Мб ● **Дисплей:** 3,7 дюйма (800x480), AMOLED, емкостный сенсор ● **Операционная система:** Android 2.1 с оболочкой HTC Sense ● **Встроенная память:** 512 Мб ● **Флэш-карты:** microSD, microSDHC до 32 Гб ● **Форматы аудио:** AAC, ARM, OGG, M4A, MID, MP3, WAV, WMA ● **Форматы видео:** 3GP, 3G2, MP4, WMV ● **Камера:** 5 Мп, автофокус, вспышка ● **Разъемы:** micro-USB, 3,5-мм джек ● **Аккумулятор:** 1400 мАч ● **Время работы (GSM):** разговор — 6,5 часов, ожидание — 340 часов ● **Дополнительно:** карта памяти microSD 4 Гб в комплекте ● **Размеры:** 12x6x1,2 см ● **Вес:** 135 г ● **Цена:** 25 990 руб.

Когда вышел первый настоящий гуглофон **Nexus One**, производителем которого выступила **HTC**, было ясно, что компания вскоре выпустит его слегка измененную версию, но уже под собственным брендом. Так и случилось: флагманом новой линейки, представленной еще в феврале на выставке Mobile World Congress, стал мощный андроидофон **Desire**. Редко производителям удается настолько угадать с названием — Desire, то есть «Вожделение», действительно стал пределом мечтаний многих.

Первый среди андроидов

Надо отметить, что HTC Desire — это именно флагманский андроидофон, но не самый топовый аппарат во всем арсенале компании. Первое место по сей день занимает **HTC HD2**, работающий под управлением Windows Mobile, хотя по некоторым характеристикам Desire его и превосходит.

Есть ощущение, что Desire и Nexus One рисовали два художника по одному описанию. Дизайн повторяется в главном, а отличаются лишь детали. В целом к внешнему виду телефона подходят такие определения, как «современный», «аккуратный», «казуальный». Кнопки под экраном — аппаратные, а не сенсорные, как в Nexus One, и нельзя сказать, что такое преображение огорчает. По крайней мере, случайных нажатий стало заметно меньше.

Отрадно, что HTC, несмотря на свои азиатские корни, воздержалась от блестящих деталей в оформлении Desire. Стреляет бликами только стеклянное покрытие экрана, а все остальное сделано из матового софттач-пластика. Приятный на ощупь материал спасет смартфон и от заляпывания, и от случайного выскальзывания из руки.

Сколь неожиданным было появление в HTC Hero трекбола, столь же внезапным для всех стала его замена на оптический сенсор в Desire. Какой из этих двух вариантов лучше — вопрос скорее религиозный, у всех свои тактильные предпочтения. Тем не менее впечатления от работы с оптическим трекпадом самые приятные. Как им пользоваться — непонятно только до первого прикосновения, после сразу чувствуете себя опытным трекпадоводом.

Флагманом-андроидофоном Desire делают два компонента: экран и процессор. Дисплей у смартфона большой — 3,7 дюйма при отличном разрешении 800x480 точек — и, как сейчас принято говорить, инновационный: он

выполнен по технологии AMOLED. За длинной аббревиатурой скрываются вполне понятные улучшения: меньшее энергопотребление, большая яркость и контрастность изображения, насыщенность цветов.

В Desire установлен процессор Qualcomm Snapdragon с тактовой частотой 1 ГГц (как в HD2!). Это много, это значит, что тормозить не будет. А что еще нужно? Лучшей отзывчивости системы нам пока что встречать не доводилось.

К камерофонам Desire не относится и, несмотря на свою топовость, обладает вполне обычной 5-мегапиксельной камерой с автофокусом. Снимки она делает весьма приличные, но не более того. Максимальное разрешение для видео — 800x480 точек.

Внутреннее ощущение

Как известно, андроид андроиду — рознь. Google и сообщество создают основу, костяк, а каждый производитель конечного устройства волен допилить операционную систему в соответствии со своими представлениями об удобстве и пользовательском счастье. Не будет преувеличением сказать, что наибольших успехов в этом добилась HTC. По сути, софтверное подразделение компании только и занимается тем, что приводит интерфейсы различных платформ в божеский вид.

К выходу Desire разработчики выпустили новую версию интерфейса Sense, и, что приятно, она только похорошела. Отличий, впрочем, не так уж и много. Во-первых, экраны рабочего стола (всего их семь) теперь можно сжимать до миниатюр. Во-вторых, появился Friend Stream — это агрегатор обновлений из социальных сетей. Он будет собирать новости от ваших друзей в **Flickr**, **Twitter** и **Facebook** (из «Фейсбука», кстати, система может получать контакты, причем с фотографиями).

Дилемма

Google Nexus One в России не продается, и звезды указывают на то, что в ближайшем будущем продаваться тоже не будет. Тем не менее на наш рынок силами путешественников попадают довольно крупные партии этих смартфонов. Посему может встать вопрос: Nexus One или HTC Desire? Думаю, любой, кто пробовал на зубок (точнее, на палец) оболочку HTC Sense, уже знает правильный ответ. С Desire попросту приятнее работать, все самые нужные программы уже предустановлены, все самые важные функции прямо перед глазами. «Голый» Android (а версию системы, установленную в Nexus One, можно назвать и так) всего этого не дает.

В общем, HTC Desire — это самый крутой, самый мощный на сегодня смартфон на платформе Android. Неплохой альтернативой мог бы стать **Sony Ericsson Xperia X10**, у которого в плюсах 8,1-Мп камера (против 5-мегапиксельной у Desire), дополнительные 512 Мб встроенной памяти и экран больше на 0,3 дюйма. Но X10 работает на Android 1.6 (Desire — на 2.1), и, кроме того, сегодня Sony Ericsson небрежно относится к программной составляющей продуктов. Вероятно, ждать стабильной версии прошивки для X10 придется еще очень долго.

А самое главное подтверждение успешности HTC Desire — это то, что на аппарат стали переходить бывшие пользователи iPhone. Поверьте, это много значит.

Материал подготовлен экспертами mobi.ru специально для журнала «Игромания».

Коллекция HTC весна-лето 2010

HTC Legend

Андроидофон с нескромным именем «Легенда» — первое устройство HTC в цельнометаллическом корпусе без единого шва, и в этом его главная фишка. В каком-то смысле Legend можно назвать «Hero v.2.0» — по сути, новинка является переработанной версией «Героя», она практически не отличается от него начинкой. Чуточку более мощный процессор, AMOLED-экран да оптический трекбол вместо механического — вот и все отличия в технических характеристиках. Тем не менее эти отличия позволили Legend уйти в другой ценовой диапазон, поближе к Desire.

Что любопытно, стоит **HTC Legend** ровно столько же, сколько стоил Hero на старте продаж — без малого 22 990 рублей.

HTC HD Mini

HTC недвусмысленно дает понять, что больше симпатизирует платформе Google Android, но совсем забыть о Windows Mobile себе не позволяет. **HD Mini** — логическое продолжение HD2. От популярной модели-прародителя осталось совсем немного (схожий дизайн да общая концепция): HD Mini — это виндофон с емкостным экраном и оболочкой HTC Sense.

Экран усох до 3,2 дюйма, разрешение снизилось до HVGA (320x480 точек), а Windows Mobile остается самой собой — системой с интерфейсом, ориентированным на работу стилусом. Использовать пальцы едва ли возможно, уж больно крохотные в WM-программах кнопочки да галочки. HTC решила проблему, прикрыв систему заточенной под пальцевой ввод оболочкой Sense, где это было возможно. В результате HD Mini превратился в умную звонилку, которая умеет многое (спасибо Sense — действительно мощная разработка), но де-факто виндофоном не является, то есть воспользоваться всем богатством WM-программ на нем не получится, разве что крохотной его долей.

Конечно, создавая смартфон на Windows Mobile, HTC думала не только о рыночной политике и отношениях с Microsoft, но и о пользователях, в первую очередь корпоративных. WM — единственная платформа, которая почти безупречно работает с Exchange. А без последнего многие просто не смогут вести дела.

HTC Smart

HTC — дока в смартфоностроении, но, чтобы быть поближе к народу, компания придумала простой телефон. «Смышленый» работает на диковиной в наших краях программной платформе BREW, поддерживает только Java, но всей душой хочет быть взрослым. Даже оболочкой HTC Sense обзавелся, причем она здесь почти как настоящая: тоже имеет несколько рабочих столов, тоже знает, что такое виджеты, тоже обожает социальные сети. Последнее выразилось в виджете Friend Stream, который позволяет читать и писать в Twitter и Facebook.

В общем, **HTC Smart** — это нечто вроде старой знакомой «печеньки» LG KP500. С ней бы ему и следовало тягаться, однако цена перечеркивает все планы. Телефон стоит 9000 рублей — это уже ценовой сегмент недорогих смартфонов. С такими исходными данными задача убедить пользователя, что ему нужен именно HTC Smart, становится практически нереальной. Впрочем, у телефона есть козырь в рукаве — встроенный фонарик.

HTC Wildfire

А это уже свежачок с пылу с жару — в отличие от других устройств обзора, **HTC Wildfire** был представлен не на февральской Mobile World Congress, а в середине мая. «Дикий огонь» стал одним из самых недорогих смартфонов на Android — он должен продаваться в России за 13 000 рублей. По замыслу компании новинка заменит модель Hero, которая уже успела опуститься в данный ценовой сегмент, но откровенно задержалась на рынке. По дизайну Wildfire близок к Desire или Nexus One, выглядит просто, но не игрушечно. Начинка аппарата почти во всем копирует начинку Hero. Есть лишь одно слабое место — 3,2-дюймовый экран с разрешением 240x320 точек. Зато софт у Wildfire тот же самый, что и у флагмана Desire: Android 2.1 с великолепной HTC Sense.

Кстати, за необычное название устройства стоит поблагодарить пользователей Facebook — для них HTC устраивала голосование, дав каждому возможность приложить руку к рождению нового народного гаджета.

ОДИН В ПОЛЕ

Тестирование интернет-планшета Toshiba Journ.E Touch

Технические характеристики ● **Процессор:** ARM11, 533 МГц ● **Операционная система:** Microsoft Windows CE 6.0 Pro ● **Дисплей:** 7 дюймов (800x480, 16:9), сенсорный, LED-подсветка ● **Встроенная память:** 2 Гб ● **Поддерживаемые флэш-карты:** SDHC до 32 Гб ● **Форматы видео:** AVI, MPEG-4, 3GP, FLV, WMV ● **Формат графики:** JPEG ● **Форматы аудио:** MP3, WMA, WAV, AAC ● **Прочие форматы:** PDF, EPUB ● **Связь:** Wi-Fi 802.11b/g ● **Разъемы:** HDMI, USB 1.1, mini-USB, 3,5-мм джек ● **Батарея:** литиево-полимерная, 2200 мАч ● **Дополнительно:** динамики 2x 0,5 Вт ● **Размеры:** 18,9x13,4x1,4 см ● **Вес:** 427 г ● **Цена:** от 10 000 рублей

Планшет с сенсорным дисплеем. Нет, не **Apple iPad**. Кроме воспетой всеми интернет-таблетки, на рынке существуют и более доступные устройства — например, **Toshiba Journ.E Touch**, симпатичный недорогой планшет с функциями нетбука и медиаплеера.

О начинке откровенный монолог

Впервые таблетка Journ.E Touch была представлена широкой аудитории на берлинской выставке бытовой электроники **IFA 2009** прошлой осенью. Тогда же стали известны ее спецификации, дошедшие до финальной сборки почти без изменений (разве что встроенная память выросла вдвое).

В Journ.E Touch бьется сердце процессора на базе ядра ARM, а операционной системой является **Windows CE 6.0 Pro**. Хотя «компактное издание» Windows и предназначено для наладонников и смартфонов, в мини-компьютере 2009 года все-таки хотелось бы видеть более современную ОС. Похоже, производитель и сам осознает эту потребность: один из топ-менеджеров Toshiba в апреле текущего года сообщил, что компания планирует выпускать устройства на **Android** и **Windows 7**. Но они, по самым смелым прогнозам, появятся не раньше зимы 2011-го, поэтому продолжим рассказ о Journ.E Touch.

Объем встроенной флэш-памяти составляет всего 2 Гб, но его можно расширить до 32 Гб с помощью флэш-карт SDHC. Семидюймовый сенсорный дисплей с разрешением 800x480 точек благодаря светодиодной подсветке смотрится не хуже, чем дисплей **iPhone 3G**. Однако с 9,7-дюймовым экраном iPad наш герой тягаться не в состоянии. Journ.E Touch не поддерживает технологию мультитач, приучившую всех обладателей Apple-устройств приближать веб-страницы, раздвигая пальцы в стороны. Увы, Journ.E Touch не способен даже на прокрутку фотографии в альбоме, когда вы проводите пальцем по картинке, — поддерживаются только базовые «тычки» в экран и скроллинг в окне браузера. Зато в арсенале у Journ.E Touch есть поддержка флэша, адаптер Wi-Fi, разъем HDMI, порты USB и mini-USB. Полноценный USB-порт с интерфейсом 1.1 предназначен для подключения внешних накопителей, с которых можно воспроизводить фотографии, видеоролики или музыкальные треки, а mini-USB позволяет подключать таблетку к любому компьютеру и обмениваться с ним информацией в двустороннем порядке.

За мультимедиа в таблетке отвечает стандартный Windows-проигрыватель **Media Player 9**, работающий с форматами JPEG (картинки), MP3, WMA, WAV, AAC (аудио), MPEG-4, AVI, 3GP, FLV и WMV (видео). Отдельно хочется отметить поддержку редкого аудиоформата AAC — за нее огромное спасибо: все песни, купленные меломанами в iTunes, не пропадут втуне. Для удобства Media Player 9 разрезан на три дискретных просмотрщика — для графики, фильмов и музыки соответственно.

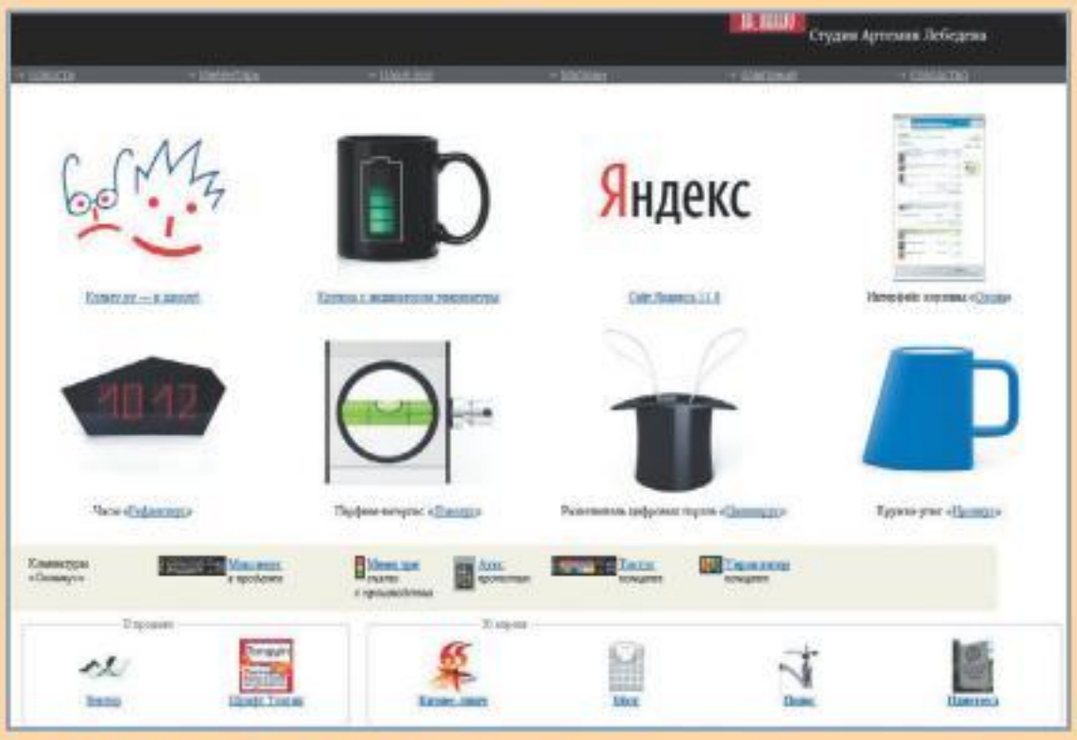
Journ.E Touch неплохо справляется с функциями мультимедиа-проигрывателя, но вообще-то это не главная его задача. Toshiba позиционирует планшет как мобильное интернет-устройство с поддержкой обязательных для современного блогера сервисов — YouTube, Flickr, Picasa, Frame Channel, Facebook. По умолчанию на таблетку установлен браузер **Internet Explorer 6**, — вот только он ровесник Window XP, и, если помните, не так давно Европа признала браузеры семейства IE ниже восьмой версии небезопасными и посоветовала искать им замену.

Скорость загрузки сайтов

Journ.E Touch заточен в первую очередь под мобильный серфинг в Сети, но скорость загрузки многих сайтов оставляет желать лучшего. Мы подключались к разным московским бесплатным Wi-Fi-сетям с заявленной скоростью до 1 Мбит/с и загружали всякие нужные сайты. Вот что у нас получилось:

***Igromania.ru* — 50-65 секунд**

***RockstarGames.com* — 70-75 секунд**



***ArtLebedev.ru* — 10-15 секунд**

***LastFM.ru* — 25-35 секунд**

Калькуляции с таблеткой

Таблетка выполнена в металлическом корпусе и весит солидно — 427 граммов. Мы тестировали инженерный образец, но даже он собран качественно, без люфтов и зазоров. Девайс совсем не смотрится дешевкой, металл приятно холодит ладони. Правда, стоит вам полазать по Сети пару часов, как от былой прохлады не останется и следа — во время работы корпус сильно нагревается.

Journ.E Touch чуть больше половинки альбомного листа (18,9x13,4 см) и очень тонкий — всего 1,4 см! Заявленное время автономной работы от встроенной батареи — 14 часов (скорее всего, при минимальной яркости и с выключенным Wi-Fi). При воспроизведении музыки аккумулятора хватит на 7 часов, при работе в Сети — всего на 2. За те же два часа батарея сядет, если крутить на Journ.E Touch фильмы (сразу скажем — удовольствие сомнительное, видео проигрывается урывками). Мало современных мини-компьютеров выдыхается быстрее чем за два часа, поэтому к достоинствам таблетки срок жизни батареи никак не причислить.

Второй серьезный недостаток планшетника вы обнаружите, пролистав главное меню. Увы, Journ.E Touch совсем не поддерживает сторонние приложения. Toshiba собирается исправить это в будущем, но пока, купив таблетку в лучшем случае по рекомендованной цене в 250 евро, вы вынуждены будете мириться с программами проприетарного характера. Базовых приложений не так много, как хотелось бы, а дополнительные можно взять только в **Toshiba Virtual Store**, местном аналоге **Nokia Ovi Store** и **App Store**.

Одна из приятных особенностей Journ.E Touch — быстрая загрузка операционной системы. Чтобы загрузить готовое к работе центральное меню, устройству первоначально требуется 40-45 секунд после нажатия кнопки «Вкл.», но затем планшет можно не выключать, а переводить в режим сна, на выход из которого таблетке требуется меньше секунды. Производитель сам записывает скорость загрузки ОС в основные достоинства, указывая на «мгновенное включение одним нажатием».

В левом верхнем углу экрана находится пиктограмма Wi-Fi. Когда подключение отсутствует, значок окрашен в серый цвет. Если нажать на иконку, устройство загрузит список доступных хот-спотов, а рядом с каждым будет отображаться качество сигнала. К бесплатным сетям в московских кофейнях и ресторанчиках (мы тестировали Journ.E Touch в «Шоколаднице», «Хлебе насущном», «Макдональдсе», Coffee bean, Eat & Talk) устройство подключается быстро — за 5-10 секунд. Но надо ли говорить, что даже в Москве скорость работы бесплатных Wi-Fi-точек оставляет желать лучшего? Пришлось даже уточнить, действительно ли в спецификациях прописан Wi-Fi-чип со стандартом связи 802.11b/g. Работа с Journ.E Touch в кофейне заставляет вспомнить эпоху телефонных модемов со скоростями вроде 14 400 бит/сек. Там, где даже нетбуки еле-еле шевелятся, Journ.E Touch скачивает страницы минутами (подробнее о среднем времени загрузки отдельных сайтов в браузере IE 6.0 смотрите на врезке выше).

В правом верхнем углу экрана отображаются текущее время, заряд батареи и пиктограмма виртуальной клавиатуры. Во время тестирования к ней не раз возникали претензии: во-первых, экран с задержкой реагирует на нажатие, и печатать на клавиатуре быстро не представляется возможным. Эта медлительность попросту раздражает! Во-вторых, точность распознавания нажатий проигрывает виртуальной клавиатуре того же iPhone — вместо одних клавиш нажимаются другие, расположенные по соседству, а иногда не нажимаются никакие. На удивление плохо работает Enter.

В поддоне устройства спрятан HDMI-разъем, по которому таблетку можно подключить к телевизору или монитору с поддержкой HD-видео. В нашей «ознакомительной» комплектации не нашлось специального переходника для HDMI-кабеля, а стандартный HD-кабель оказался для слота маловат. Эту проблему мы так и не решили: официальный сайт утверждает, что подключить Journ.E Touch к телевизору можно с помощью отдельно приобретаемого кредла Journ.E Touch TV kit, но он в России пока не продается (как, впрочем, и сам планшет).

Рядом с портом HDMI находится небольшое углубление, внутри которого спрятан рычажок. Он используется для перезагрузки системы в случае зависания. Рычажок можно сдвинуть карандашом или зубочисткой — другие предметы до него едва ли дотянутся. Во время двухнедельного тестирования перезагружать Journ.E Touch приходилось трижды: система зависала во время регистрации во Frame Channel, просмотра ролика на YouTube и неудачного подключения к хотспоту. В целом стабильность работы можно считать приемлемой, но не лишенной огрех.

Боевой набор веб-серфера

Теперь о программах. На одном рабочем столе умещается до 15 пиктограмм, расположенных в три ряда по пять штук. Менять расположение иконок нельзя, новые пиктограммы подгружаются в конец списка. Рабочий стол не прокручивается, как в iPhone OS или оболочке SPB Mobile Shell, а пролистывается кнопками в левом и правом углах. На планшет предустановлены браузер, программы для просмотра картинок, видео и аудио, ежедневник с возможностями органайзера, виджеты для работы с **YouTube**, **Flickr**, **Picasa**, **Frame Channel**, **Facebook**.

Фотохостинги Picasa, Flickr, Frame Channel работают только при входе с учетной записи — просто так забраться на сайт, полистать фотографии или воспользоваться поиском, как если бы работали с обычного компьютера, не получится. Эта в некотором смысле принудительная регистрация — большой минус для Journ.E Touch. А вот виджет для интернет-радио хочется похвалить: с его помощью можно в течение трех минут найти радиостанцию по вкусу, вещающую из любого уголка планеты. Качество сигнала хорошее.

Проигрыватели аудио и видео страдают одним, но очень серьезным недугом — в них нет перемотки файла. Фильмы и песни придется постоянно включать с начала. К просмотрщику картинок не прикрутили меню настроек, поэтому нельзя задать общий параметр для всех картинок в папке, например, приоритет горизонтальной ориентации: при чтении комикса с Journ.E Touch приходится каждую новую картинку поворачивать на 90 градусов ручками. Хорошо хоть аудиопроигрыватель сворачивается в трей и позволяет заниматься делами под музыку.

Последние две программы из разряда экзотики — ими обычно никто не пользуется. Первая — это служба обмена мгновенными сообщениями **MSN Messenger**. Она входит в стандартную комплектацию Windows, но люди, как правило, предпочитают другие варианты — ICQ, mIRC или «Mail.ru Агент». И напрасно, надо заметить: с помощью MSN Messenger можно передавать не только текст и картинки, но и запускать сетевые мини-игры типа шашек, пасьянса, кооперативного «Сапера» и Bejeweled. Кроме того, MSN Messenger поддерживает функцию голосового чата.

Вторая экзотичная программа — RSS-клиент, который так без затей и называется, — RSS Feeder. Он используется для агрегации информации: вы подписываетесь на новостные рассылки, а RSS Feeder собирает все сообщения в цепочки. Вообще-то RSS поддерживают все современные браузеры, но Journ.E Touch оснастили отдельной программой, потому что реализация RSS появилась в Internet Explorer только с седьмой версии (а тут, напомним, шестая). Несколько RSS-каналов заранее зашиты в память устройства, остальные можно добавлять самому. К сожалению, некоторая примитивность программы не позволяет пользователю редактировать каналы, объединяя их в удобные ему ленты.

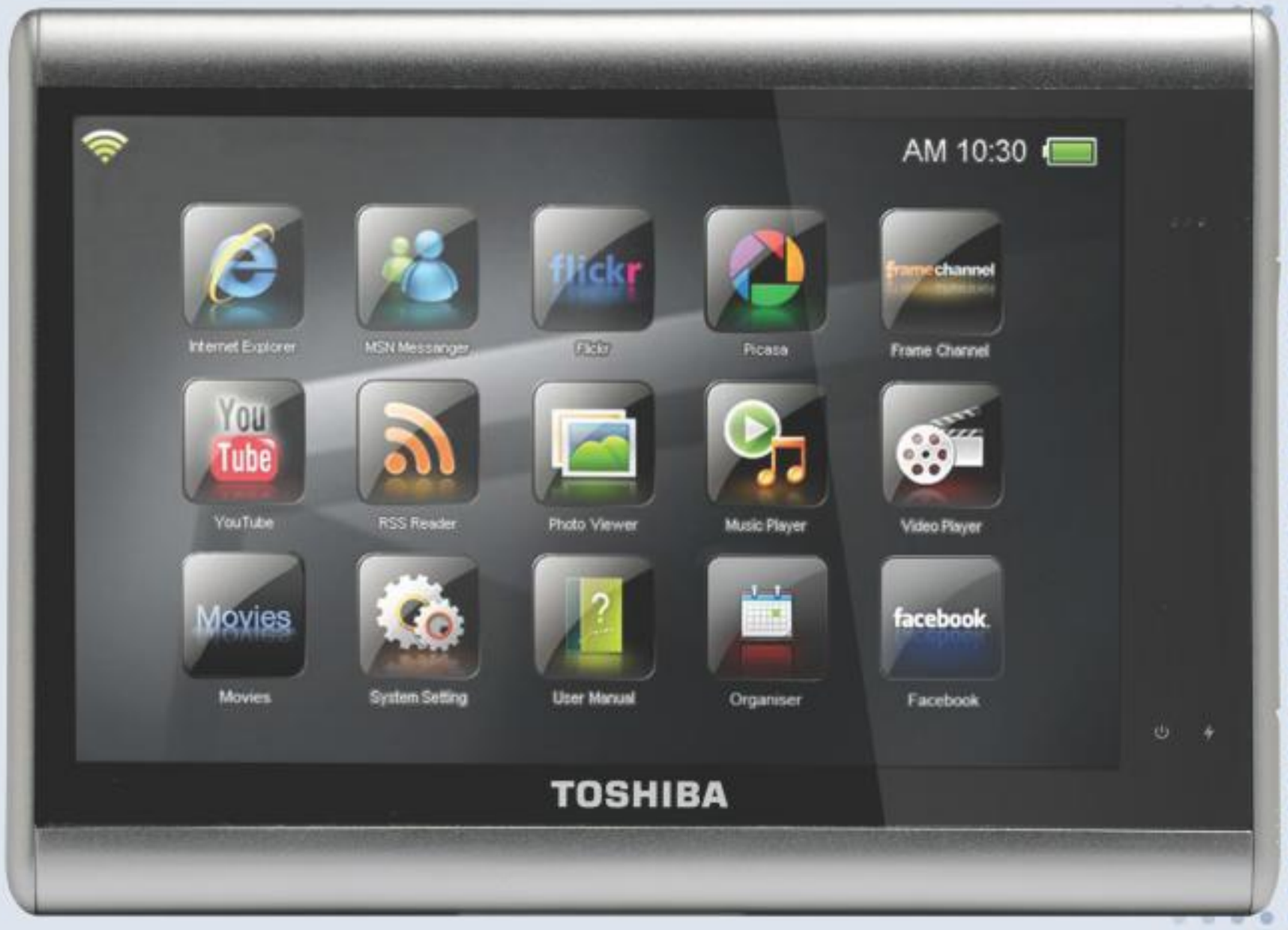
В виртуальном магазине Toshiba можно бесплатно скачать переводчик, инженерный калькулятор и даже поисковик по «Википедии». Но по гамбургскому счету эти приложения — баловство. Реальную пользу способен принести лишь альтернативный, более скоростной браузер **Opera Devices 10**. Мы скачали его первым же делом. Эта версия «Оперы» действительно оптимизирована для интернет-таблетки и поддерживает функцию отображения в стартовом окне девяти часто посещаемых страниц.

Негодование вызывает реализация поддержки флэша. В подавляющем большинстве ситуаций IE6 не способен распознать файл формата SWF и не в состоянии отобразить его на странице. Иногда флэш все-таки можно открыть, но в отдельном, криво реализованном подокне браузера. Представьте: заходите вы на сайт «Игромании», а там видео в «Центре внимания» выведено в отдельное окно, которое можно перетаскивать по площади всего сайта. Сначала забавно, потом — грустно. Кроме того, страницы, написанные с применением технологии флэш, загружаются на Journ.E Touch не в пример дольше обычных. К сожалению, это правило верно и для «Оперы», хотя там дела обстоят чуть получше: флэш-элементы не скачиваются сразу, а отображаются в виде прямоугольников со значком «play». Нажатие на такой значок подгружает к странице индивидуально выбранный флэш-элемент. Так можно скачивать нужные ролики и игры, игнорируя рекламные баннеры.

В стандартной подборке программ для Journ.E Touch не нашлось места виджету для сервиса микроблогов **Twitter**, получившего в последние полгода достаточно широкое распространение даже в России. Помимо этого, удручает малое количество программ для работы с мультимедийными материалами, отсутствие встроенной читалки для книг и учебников, отсутствие графического редактора, а также невозможность замены стандартных шкурок аудиопроигрывателя или подключения к нему визуализатора музыки. Наконец, отсутствует поддержка форматов DOC и XLS — по крайней мере, по умолчанию. Увы, без них планшет невозможно использовать ни как электронную книгу, ни как электронный блокнот — вопреки названию.

■■■

Скорее всего, таблетка Toshiba Journ.E Touch — это эволюционировавшая цифровая фоторамка, внучатый племянник моделей DMF82XKU или DMF102XKU. В последней, в частности, тоже имелся Wi-Fi, была поддержка FrameChannel и Picasa — и за полгода из технически продвинутой медиарамки в отделе R&D вырос недорогой, неплохой по функциональности интернет-планшет с браузером и поддержкой социальных сетей. К счастью, большинство недостатков Journ.E Touch связаны не с железом, а с софтом, но будет ли Toshiba оптимизировать производительность системы и добавлять поддержку новых форматов — неизвестно.



В итоге записывать Journ.E Touch в конкуренты iPad глупо, а уличить Toshiba в желании пободаться с Apple не получится хотя бы потому, что Journ.E Touch был анонсирован месяцами раньше «яблочного» планшета.

После тестирования таблетки остается только один вопрос: для кого же она сделана? Интернет-планшеты — только набирающий обороты тренд, но уже сегодня на рынке есть немалый выбор устройств с сенсорными дисплеями и поддержкой многозадачности (впрочем, тяжелая артиллерия в виде **Meizu Mbook**, **Lenovo IdeaPad U1** и **HP Slate** ожидается во второй половине года). А между тем Toshiba все еще думает, запускать ли Journ.E Touch на постсоветском пространстве. Зачем же мешкать? Свою аудиторию, пусть небольшую и только в крупных городах с большим количеством Wi-Fi-точек, устройство найдет. Ему бы только ценник поскромнее. ■

Эволюция компьютеров Toshiba

Toshiba была создана в 1939 году в результате слияния двух компаний — **Tanaka Engineering Works** и **Hakunetsusha**. За семьдесят с лишним лет корпорация добилась многого, но больше всего известна тем, что создала первый в мире массовый портативный компьютер **T1100**, положивший начало популярности мобильных PC. Представляем вам краткую историю инноваций Toshiba от T1100 до Journ.E Touch.

1 1985 год. Первый в мире переносной компьютер T1100 с монохромным дисплеем и операционной системой MS-DOS.

2 1991 год. На рынке Японии представлен первый в истории ноутбук с цветным дисплеем.

3 1994 год. Toshiba представляет первый в истории субноутбук семейства DynaBook SS.

4 1997 год. В ноутбуках Toshiba — вновь впервые на планете — появляется DVD-проигрыватель.

5 2001 год. Серия ноутоуков Tecra 8200 с поддержкой технологии Wi-Fi 802.11b. Опять-таки успели первыми.

6 2004 год. Стараниями Toshiba на рынок выходит ноутбук Qosmio F20 с поддержкой AV 4-в-1.

7 2007 год. Portege R500: самый тонкий в мире (1,95 см) ноутбук с широкоформатным экраном — 12,1 дюйма.

8 2008 год. Toshiba первой реализует в ноутбуках флагманской серии Qosmio поддержку четырехъядерного процессора.

9 2009 год. В ряде европейских стран выходит планшет с сенсорным экраном Journ.E Touch. Начало чего-то большего?

HARD@IGROMANIA.RU

ЛУЧШЕ МОНОХРОМА

Тестирование игровых консолей эконом-класса

Антон Белый

Решение корейской компании **Ritmix**, производителя мультимедийных устройств, выйти на рынок портативных игровых консолей иначе как авантюрным не назовешь. Тут уже давно сформировались свои лидеры — PSP, DSi, iPhone. Впрочем, три приставки от Ritmix не очень-то собираются конкурировать с дорогостоящими решениями **Sony**, **Nintendo** и **Apple**, слишком уж разные у них ценовые категории и целевая аудитория.

До 2008 года процветало всего две карманных приставки: двухэкранный наладонник DS от Nintendo и широкоэкранная PlayStation Portable от Sony. Впоследствии пантеон лучших платформ для игры под партой пополнил iPhone от Apple. Любопытно, но до 2009 года никто всерьез и помыслить не мог о том, что «яблочный мобильник» действительно найдет свою нишу в давно поделенном другими компаниями секторе.

Возможно, на подобный взлет и рассчитывает Ritmix, выпуская три приставки эконом-класса — **RZX-11**, **RZX-15** и **RZX-35**. Все они позиционируются как недорогие аналоги существующих платформ — некая золотая середина между PSPgo и Game Boy Advance. Самая продвинутая игровая консоль из комплекта, RZX-35, даже способна заменить GBA — дряхлый, но еще довольно популярный. Стоит она при этом 2000 рублей, в четыре раза дешевле PSPgo и DS.

Первый пошел

Мы начнем с рассказа о простейшей, самой дешевой приставке, которая стоит в интернете от 690 рублей. Модель выполнена в формате моноблока и стилизована под обычный мобильный телефон. Стандартнее формфактора и придумать нельзя. Похоже, отдел R&D компании Ritmix не сильно усердствовал, когда проектировал корпус Ritmix RZX-11.

Конструкция приставки не предусматривает подключения каких-либо устройств — невозможно воткнуть внешние наушники, приходится довольствоваться единственным динамиком. Для руки взрослого человека консоль маловата, а вот для ладошки ребенка — в самый раз.

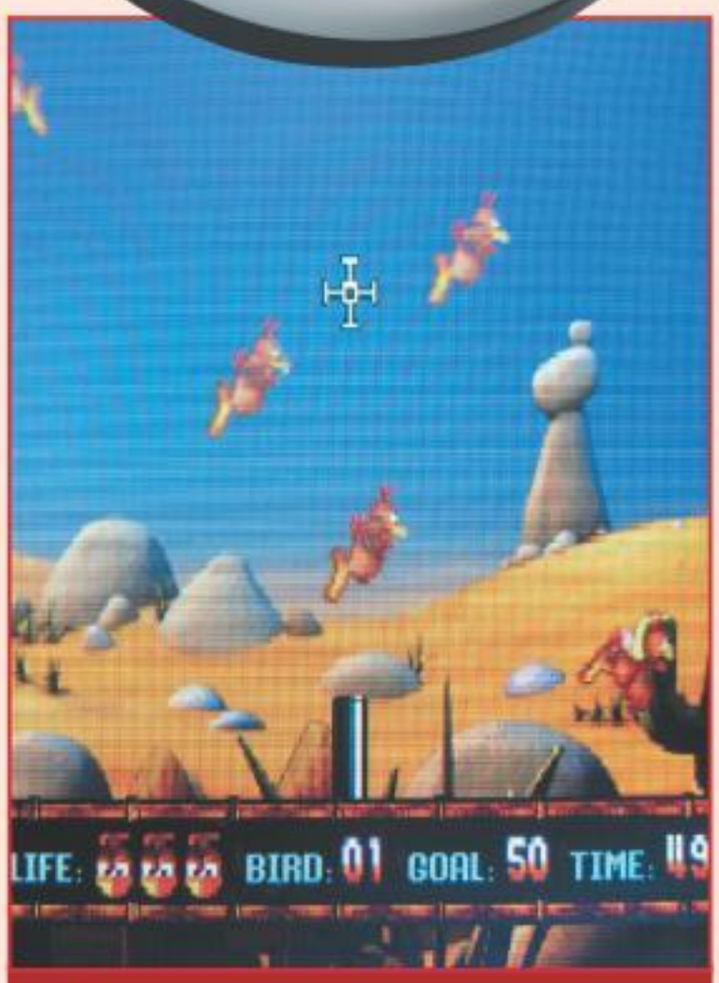
Ritmix RZX-11 использует три мизинчиковых батарейки типа AAA и работает от них порядка 13 часов. Задняя крышка корпуса легко снимается, обнажая три слота для батареек. Еще на задней части установлен зажим, позволяющий носить приставку на поясе, как пейджер, или пристегивать ее к шейному ремешку, который идет в комплекте.

Меню настроек у приставки отсутствует. Навсегда выставленная на китайском заводе яркость не корректируется, зато можно регулировать звук (доступно пять уровней громкости, полностью выключить звук невозможно).

Помимо регулятора громкости на передней панели имеются две активных кнопки «A» и «B» (отвечают за действия в играх), подвижный стик, заменяющий классическую консольную крестовину, и кнопка включения, с помощью которой можно не только включать и выключать приставку, но и загружать список игр.

Несколько расстраивает фиксированная база игр — их всего три десятка, и достать дополнительные неоткуда. Игры тянут не больше чем на забавы для кофебрейков. Отныне в эти крошечные «казуалки» предлагается играть детям. Всевозможные

RZX-11: Охота на червей.



RZX-11: Куриный тир, аналог «Мохрухна».

пазлы, аркады и платформеры — ничего более серьезного вроде стратегий или квестов.

В джентльменский набор входят вариации всем известных **Lines** (контролируемое выстраивание шариков в ряд по вертикали, горизонтали или диагонали), **Sokoban** (расстановка ящиков в условиях дефицита пространства), **Zuma** (жаба, плюющаяся шариками в движущийся конвейер), **Bejeweled** (передвигание камушков и создание рядов от трех однотипных предметов и больше) и его тетрис-версия.

Сама идея реализовать консоль «30-в-1» будит воспоминания о начале девяностых, когда в Россию из КНР начали массово поставляться тетрисы с 99 вариациями головоломки Пажитнова в одном комплекте или картриджи для NES, где заявленная тысяча игр оборачивалась тремя аркадами под разными названиями.

К счастью, у RZX-11 все тридцать игр разные. В большинстве своем они рассчитаны на сообразительность и умение адаптироваться к незнакомым правилам. Приставка подходит для детей от восьми лет и, вероятно, способна развивать элементарные навыки логики и пространственного мышления. Памятуя о детской аудитории, Ritmix исключила из набора игры с элементами насилия. Самое страшное, что нам удалось здесь увидеть, — это как мистер Луковица из одноименной игры расстреливал улиток и чесночные головы ядовитой луковой слюной.

Единственный имеющийся файтинг **Morra** использует принцип «камень-ножницы-бумага», где после поражения один из большеголовых пупсов бьет другого огромной колотушкой по голове. Арканоидов целых два, причем один из них, **Win or Lose**, использует новаторскую для жанра идею сражаться с мириадами прибывающих шариков на одном экране.

Присутствует вариация на тему «бомбермена», названная без затей **Bomb Hero**, а также экзотика вроде перепева классической **Marble Drop** — с обучением принципу расфасовки цветных шариков по соответствующим их цвету колбам. Приятно удивили вариации аркад на тему нетленных **Boulder Dash**, **Lode Runner** и даже **Zen Garden**. Усидчивому ребенку всех этих игр хватит на четыре дня притом, что их можно быстренько прощелкать за полчаса.

Главный недостаток консоли — экран диагональю всего 2,2 дюйма. Некоторые игры из набора (**MoveFun**, **Ogreish Flower**, **PuzzlePop**) даже не умещаются на нем целиком, и изображение немного обрезается по левому краю. Все дело в том, что львиная часть игротеки разработана сразу и для «одиннадцатой» модели, и для «пятнадцатой» (RZX-15), на которой с соотношением экрана и активного окна все в порядке. Также не хватает звезд с неба шестнадцатибитная графика. Она яркая и наверняка понравится детям, но по-настоящему красивой можно назвать только одну игру — **Worm Catch**.

Комплектация тоже довольно слабая. В отличие от старших моделей, RZX-15 и RZX-35, «одиннадцатая» поставляется без полиэтиленового чехла и без батареек. Имеется лишь инструкция на русском языке, шейный ремешок и гарантийный талон. Вышеуказанные недостатки (мелкий экран, малое количество игр, невозможность докупить новые) заставляют задаться логичным вопросом: а стоит ли овчинка выделки? RZX-15 ненамного дороже, но игр на ней больше, да и комплектация побогаче.

Блеск и нищета бюджетной продукции

Первое, о чем думает человек, к которому попадает в руки **Ritmix RZX-15**, — ба, да это же **Nokia N-Gage QD**! От дежавю не удается отделаться даже после нескольких часов игры. У N-Gage был позаимствован обтекаемый корпус (очень, кстати, удобный).

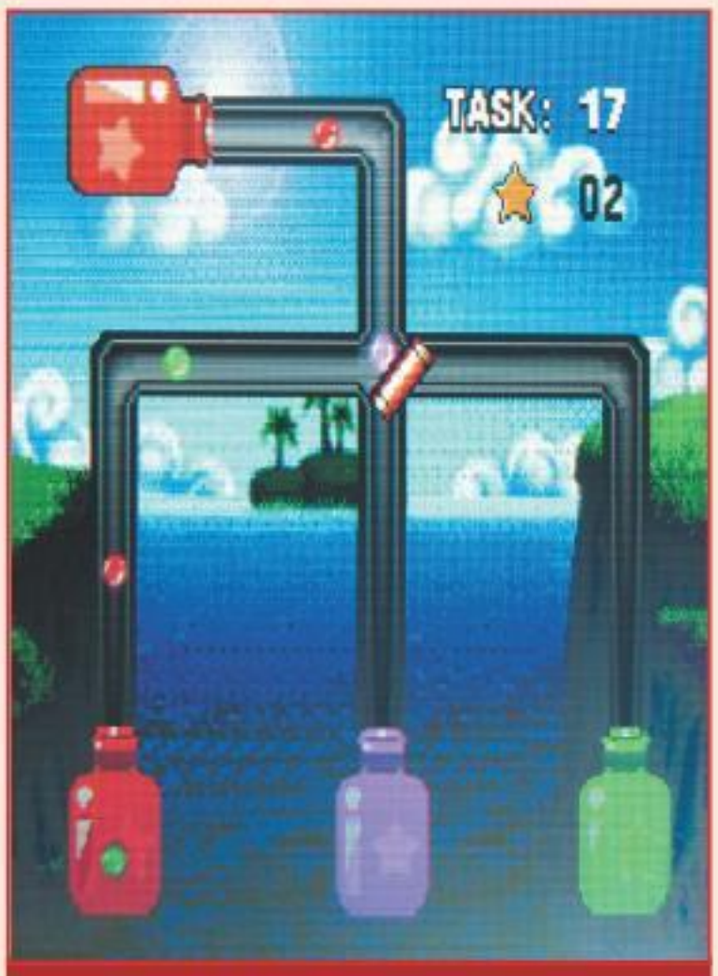
Экран у RZX-15 побольше, чем у RZX-11, — 2,5 дюйма. Консоль можно подключить к телевизору по комплектному компонентному кабелю, но это лишит приставку ее главного преимущества — портативности. Разрешение при таком подключении остается стандартным, но изображение растягивается пропорционально диагонали телевизора, создавая подчас жутковатые пикселизованные картинки в духе **Mega Man 10** или обложек chiptune-группы **Children of DOS**. Атмосферу восьмидесятых дополняет звук, который скрипит, чихает и отказывается поддерживать хоть какой-нибудь режим, кроме моно.

Сначала кажется, что динамики расположены в рукоятках приставки, но на самом деле динамик всего один и находится он слева внизу. Это серьезный недостаток: когда обхватываешь консоль руками, динамик заслоняется ладонью и звук заглушается. Если перехватить приставку так, чтобы динамик не закрывался, быстро устанет запястье.

На передней панели расположены две активных кнопки, отвечающие за команды в играх, кнопка паузы и выхода в главное меню, оформленное списком. Крестовина заменена мини-джойстиком. Звук регулируется с помощью колеса прокрутки, вшитого в левую боковину консоли, а с правой стороны в этом же месте располагается тумблер включения. Как и RZX-11, RZX-15 поддерживает функцию автоотключения. Она срабатывает после трех минут простоя, экономя жизнь батареек.

На закуску — самое интересное. На верхней стыковочной части корпуса предусмотрены два гнезда, одно для подключения к ТВ,

RZX-11: Клон обычной «Змейки», которую в СССР называли «Питоном». Без затей, но зато с усыпляющим эффектом.



RZX-11: Вариация на тему игры Marble Drop, в которой необходимо правильно расфасовать шарики по колбам.

RZX-11: «Сокобан», известный также как «Кладовщик». Логическая игра для тех, чья стальная воля собирает кубик Рубика меньше чем за минуту.

RZX-11: Файтинг с правилами «камень-ножницы-бумага» и комедийным насилием в духе мультсериала «Том и Джерри».

RZX-15: Игра, похожая на «Ну, погоди!», где волк пытался поймать бесконечно катящиеся яйца. Только здесь вместо волка Золушка.

RZX-15: Tiger Rescue, одна из лучших стрелялок в жанре скролл-шутера, представленная сразу на консолях 15-й и 35-й серии.

второе... для подключения к сети переменного тока. Разъем блока питания прописан в инструкции, но самого блока в нашем тестовом комплекте не оказалось. Более того, нигде не упоминалось о возможности подключения приставки к энергосети — похоже, в администрации Ritmix разъем признали бесперспективным, но переделывать запущенный в производство образец RZX-15 не стали. Эта приставка тоже работает на трех мизинчиковых батарейках.

Стоит RZX-15 около тысячи рублей. Помимо самой игровой консоли, в памяти которой предустановлено 50 игр, в коробке лежит кабель для подключения к ТВ, инструкция и ремешок на руку. Кроме того, стандартную черную фронтальную панель можно заменить на розовую или синюю из комплекта. Справиться с этой операцией способен даже ребенок. Для замены панели нужно поддеть пластик в специальном месте — и панель легко «отклеится» от монолитного красного корпуса.

Хотя игр здесь больше, чем на RZX-11, ассортимент примерно тот же: простенькие аркады и пазлы. Достижения и рекорды в играх не сохраняются — у консолей 11-й и 15-й серии попросту нет соответствующего сектора памяти. Именно поэтому в клоны любимых в детстве игр **Micro Machines** (гоночный болид с видом сверху гоняет по треку, напоминающему ободок унитаза) и **Bust-a-Move** (баллиста стреляет шариками снизу вверх, соединяя шары по цветовому признаку и уничтожая их) придется каждый раз начинать играть заново.

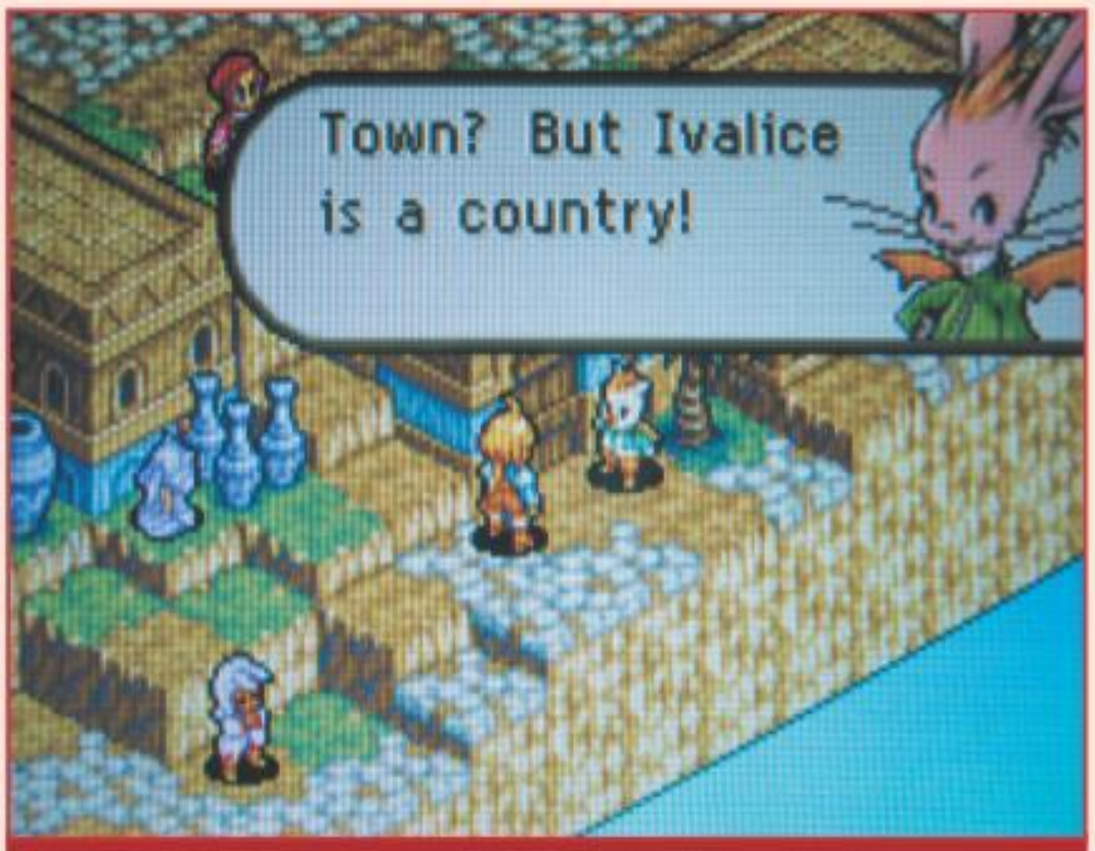
Также здесь нашелся настоящий тетрис (**Dream Bubble**), способный на равных соперничать с эталонным **Tetris DS**, и забавный клон «Марио» — **Plumber** («Водопроводчик»).

Производитель заявляет поддержку 3D-графики, но во время тестирования нам не удалось найти ни одной игры с честно реализованным стереоскопическим изображением. Лучшими играми в коллекции из пятидесяти вариантов являются скролл-шутер **Tiger Rescue** (клон **Raptor**), тетрис

RZX-15: Гоночная аркада, где не надо ни с кем соревноваться. На трех треках придется гонять в одиночестве.

RZX-15: Мистер Лук — прирожденный Чак Норрис! Бьется и плюется как заправский шериф.

RZX-35: Наперстки с участием овец и стогов сена. Без денежных ставок скучны и примитивны, увы.



RZX-35: Кадр из Final Fantasy Tactics, закаченной в память приставки.

и платформер **Hero Legend** о герое, который глушит врагов молотком. А худшей игрой, похоже, следует признать **Slot Machine,** имитатор однорукого бандита, который удается обыгрывать неправдоподобно часто — каждый третий раз. Пожалуй, такая щедрость со стороны слот-машины способна ввести детские умы в опасное заблуждение.

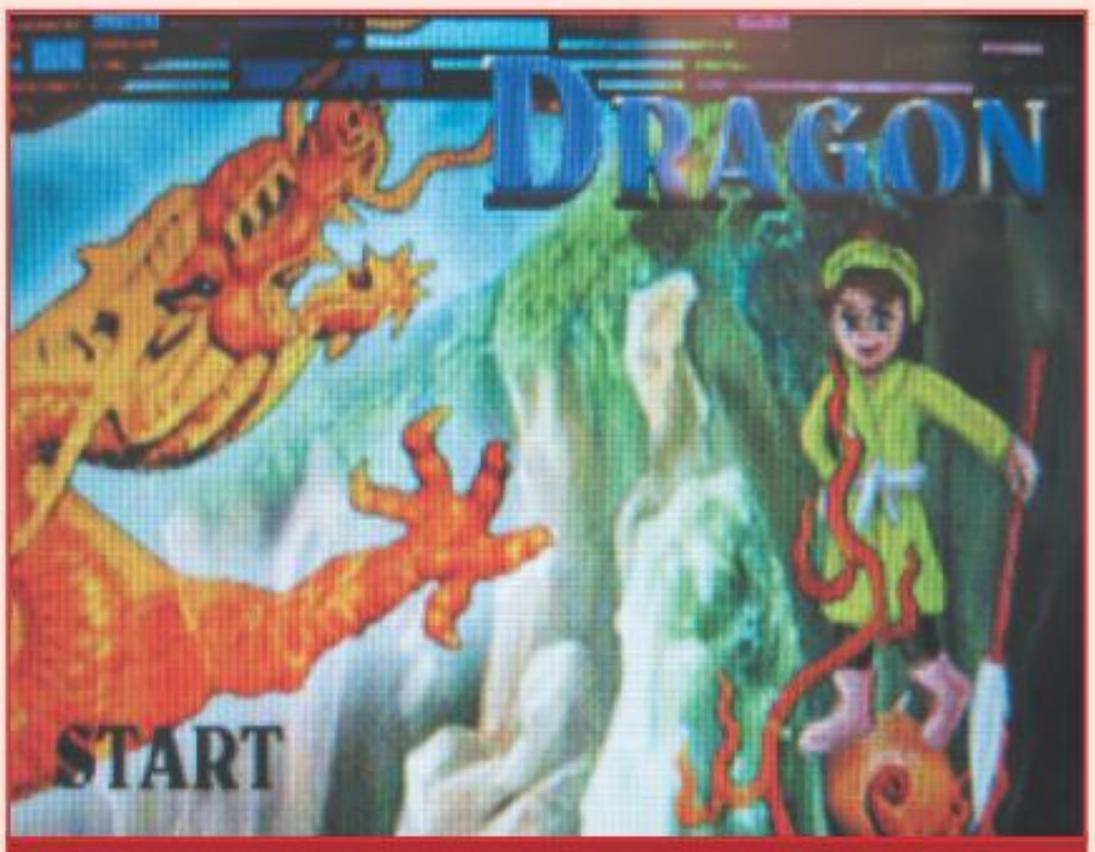
В общем, RZX-15 куда интересней своей младшей товарки, да и набора игр хватит на неделю-две. А нам самое время переходить к результатам тестирования (внимание, спойлер!) лучшей приставки из всех имеющихся у Ritmix.

Ромовая терапия

RZX-35 похожа на закрытую дамскую пудреницу из лакированного дерева, но как только вы запустите на ней, скажем, предварительно найденную в Сети **Final Fantasy Tactics Advance**, позорное прозвище навсегда отлипнет от устройства. RZX-35 умеет делать почти то же, что DSi и PSP — воспроизводить игры, фото, видео и даже ловить FM-радио, а кроме того (заметьте, безо всякой «чиповки»!) — запускать файлы образов игр для **Game Boy Advance**.

Учитывая это, авторы сочли формирование стартового набора игр не самым важным на свете занятием, и предустановили 30 штук,

RZX-35: Эксклюзивная для 35-й модели Hot Drop похожа на саму себя и немного — на Metal Slug. Спрайт танка срисован именно оттуда.



RZX-35: Сага о мальчике со способностями дракона. Последняя, пятая игра, оказавшаяся эксклюзивом RZX-35.

25 из которых пересекаются с приложениями 11-й и 15-й моделей. Эксклюзивных всего пять: **Dragon**, **Rolling Cube**, **Hot Drop**, **Lighting Plan**, **Toy Kingdom** (в инструкции ошибочно заявлена Squirrel Bobble 2 — на практике она оказалась первой частью, как и на RZX-15).

Дизайн приставки до боли напоминает Nintendo DSi. Мало того, что RZX-35 похожа на нее как брат-близнец (только одного экрана не хватает), так еще и перед загрузкой стартового меню консоль приветствует пользователя названием «Pocket DaSi». Ничего не напоминает?

С играми все оказывается не так гладко, как хотелось бы. Консоль поддерживает только файлы формата .gba, но они не являются для нее «родными». По сути, RZX-35 — лишь эмулятор игр, созданных для приставки другого производителя. Даже игры из стандартного комплекта эмулируются тут не совсем качественно. Скорость работы периодически падает, картинка обновляется с заметной глазу задержкой, игра не реагирует на нажатия кнопок, персонаж падает в яму с шипами... самолет не уходит от ракеты... уровень начинается заново.

В игры с быстрой сменой ситуаций и врагов типа **Dragon** (аркада, очень похожая на **Contra**), **Lighting Plan** (скролл-шутер с видом сбоку), **Toy Kingdom** (платформер в стиле **Bonanza Brothers**) играть непросто, потому что падение fps происходит не постоянно, а лишь время от времени. В результате игры, требующие немедленного реагирования, выгоднее смотрятся на RZX-15, где кадросекунды не падают ни при каких обстоятельствах. Успокаивает лишь, что очень динамичных игр (как, например, Tiger Rescue) на RZX-35 не слишком много.

В отличие от других приставок Ritmix, в RZX-35 встроено меню настроек. Скорость работы игр и качество графики в нем изменить никак нельзя, поэтому с падением кадров в секунду придется мириться, зато можно переключить язык интерфейса, назначить систему цветного телевидения (PAL или NTSC), а также просмотреть состояние внутренней карты памяти. Заявленный объем равен 2 Гб, но по факту составляет 1719 Мб — остальное занимают файлы операционной системы.

Файл стандартной GBA-игры занимает ровно 8 Мб, а значит, на карту можно записать до 214 игр из обширной библиотеки старенького «Геймбоя». Кроме того, игры из стандартной комплектации можно удалить, заменив их ромами из интернета.

Пришло время немного рассказать о таком щекотливом моменте, как законность использования невозбранно скаченных игровых файлов. Как вы, наверное, знаете, официальных магазинов (как сетевых, так и обычных) по продаже цифровых копий игр для Game Boy Advance не существует.

Русскоязычные сайты типа **Emu-Land.net** предоставляют игры для GBA на правах ознакомления, рассчитывая на чистоплотность игроков, которые используют файлы в целях «try before buy» или, при наличии лицензионного картриджа, в качестве резервной копии. Тут важно понимать, что нет иного способа запустить на RZX-35 любую игру, не предоставленную в комплекте по умолчанию, кроме как взять ее в Сети «для ознакомления». По существу, материалы предоставляются на страх и риск конечного пользователя, и во избежание последствий и визитов из Управления «К» при МВД России файлы должны быть стерты не позднее чем через сутки после начала использования.

Однако все эти правовые табу не мешают крупным ретейл-сетям, занимающимся продажей и реализацией видеоигр, сбывать пиратские копии картриджей для GBA. «Геймбой» как платформа более не поддерживается Nintendo, новых игр для нее не выходит, и предполагается, что этот факт сохранит совесть игроков кристально чистой.

С характером, самомнением, статью

Теперь, когда волшебные слова «на свой страх и риск» про формат .gba произнесены, вернемся к самой приставке. В центральном меню, помимо категорий «Игры» и «Настройки», о которых было сказано выше, присутствуют отдельные пункты для музыки, видео, фотографий, камеры и радио. Пролистываемое по горизонтали меню напоминает удобный интерфейс XMB (XrossMediaBar) консоли PSP. Вот только RZX-35 открывает окна сразу, без подразделов. Приставка удобно лежит в руках, под указательными пальцами — в меру тугие шифты. На случай зависания в консоли есть кнопка мягкой перезагрузки.

На нижней части имеются крестовина, классические для GBA кнопки действия, Select и Start, а также кнопка звука, которая в сочетании с левым шифтом вызывает командное меню внутри любой игры. С помощью этого меню можно сохранять и загружать игру в любом месте (RZX-35 поддерживает по одному save-файлу для каждой игры).

По краям от экрана расположены многочисленные декоративные углубления. Их легко принять за колонки, однако динамик установлен в нижней части консоли по центру. На аудиофила он произведет удручающее впечатление, но сгладить горечь от отсутствия стерео помогут наушники-капельки из комплекта, гнездо для которых спрятано в поддоне нижней части корпуса. Радиоприемник включается только при воткнутых в приставку наушниках (похоже, кстати, что из-за поддержки стандартных MP3-файлов в прилагающейся цветной инструкции приставка названа «игровым плеером»).

Остальные разъемы предназначены для подключения к телевизору и компьютеру (шнур mini-USB type B входит в комплект) — на случай, если захочется подзарядить приставку или записать в нее любимую музыку, игры, либо же просто скинуть сделанные на встроенную камеру (1,3 Мп) фотографии. Средний размер фотографий составляет 50 Кб, что неудивительно — они щелкаются в разрешении 640x480 (или, по желанию, 320x200). Во время подключения к компьютеру по USB приставка блокируется, исключая случайные нажатия и прерывание зарядки аккумулятора. Также приставка заряжается от сети переменного тока с помощью комплектного переходника 220B-USB.

В целом использовать RZX-35 в качестве медиаплеера довольно странно — практически все современные смартфоны делают фотографии лучшего качества, а интерфейс музыкальных проигрывателей у них несравненно удобней. Зато Ritmix удалась функция просмотра AVI-видео с разрешением 640x480.

Заявленные производителем 10 часов непрерывной работы полностью заряженной приставки обернулись 7 часами — за указанное время был протестирован весь функционал приставки. Возможно, максимальное время работы сократилось на 30% из-за использования аудиопроигрывателя (Ritmix сообщает, что в режиме плеера приставка живет 2 часа).

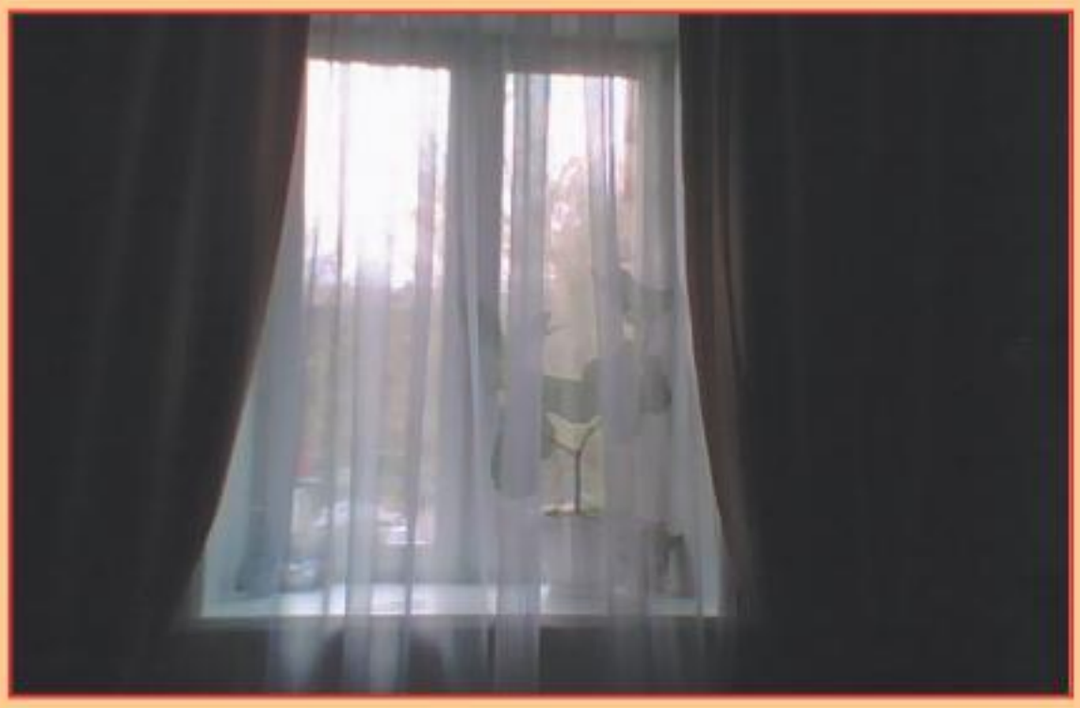
Перед покупкой этой консоли нужно твердо понять следующее: приобретя RZX-35 за ее рекомендованные 2000 рублей, вы заплатите за платформу, для которой не создается новых игр. Последняя игра для «материнской» GBA выпущена в феврале 2008 года, а основная масса игр, ради которых действительно стоит идти в магазин за RZX-35, вышла в лучшем случае лет пять назад (**Castlevania**, **The Legend of Zelda**, **Shining Force**, **GTA Advance**).

Если вы не собираетесь устанавливать какие-либо сторонние игры и хотите ограничиться стандартным комплектом, то куда логичней купить «пятнашку». Ну а если выбирать между GBA и RZX-35, то, конечно, героиня нашего тестирования на порядок лучше и в роли модного гаджета, и в роли удобной приставки для знакомства с ретроиграми. Один дисплей чего стоит: 3,5 дюйма против 2,9 дюйма GBA. Главное — не пытаться сравнивать приставки от Ritmix с лидерами портативно-консольного рынка, ведь это совсем другой класс устройств и игр. ■

Одноглазый Джо

Как вы уже знаете, в игровой консоли RZX-35 есть встроенная 1,3 Мп камера. Особых надежд мы на нее не возлагали, но не протестировать не могли.

Чуда не произошло: работать со светом камера не способна, цветопередача слабая, полно шумов, текстуры смазываются, распознавать буквы на мониторе объектив не может. В общем, целевая аудитория в песочнице будет довольна, а взрослый человек щелкнет пару кадров и про камеру забудет.



МЛАДШИЙ БРАТ

Тестирование видеокарты ZOTAC GeForce GTX 470

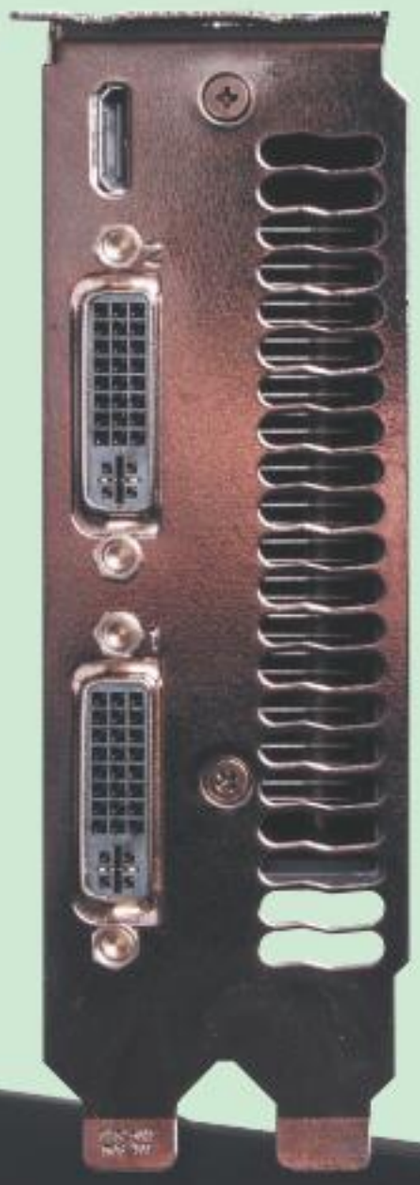
Дмитрий Колганов

В прошлом номере мы опубликовали большой обзор новой линейки видеокарт от NVIDIA: рассказали про строение чипа GF100, его возможности, провели масштабное тестирование, сравнили топовые видеокарты **NVIDIA** и **Radeon**, но так и не смогли достать на тесты младшую GeForce GTX 470. Сегодня мы исправляем это досадное упущение — на тестовом стенде **ZOTAC GeForce GTX 470**.

Хирургия

Нам повезло — в редакцию попал референсный образец GeForce GTX 470, безо всяких разгонов и мудреных систем охлаждения, все как задумала NVIDIA. Внутреннее устройство видеокарты вообще не изменилось по сравнению с GTX 480: только отрезали кусок от процессора да избавились от части памяти. В итоге от 15 SM-блоков на старшей видеокарте у GTX 470 осталось 14 штук. Соответственно, количество CUDA-ядер понизилось с 480 до 448 штук, а текстурных блоков вместо 60 стало 56. Прямо скажем, не самые страшные потери — куда больше расстраивает серьезное понижение рабочих частот. Скорость процессора понизилась на 93 МГц — до 607 МГц, частота потоковых ядер упала с 1401 до 1215 МГц. Конечно, любителей разгона это не остановит, но нам, обычным пользователям, придется расстаться с львиной долей мощности.

Под нож попала и видеопамять: убрали один из контроллеров, и пропускная способность шины снизилась с 384 до 320 бит. С платы исчез один чип видеопамяти: общий ее объем сократился на 256 Мб и составил 1,28 Гб. Скорость работы GDDR5 тоже не пожалели, с 3696 она снизилась до 3348 МГц. Единственное, что оправдывает такие жертвы, — не придется покупать новый блок питания. GeForce GTX 470 требует для работы порядка 215 Вт вместо почти 300 Вт у старшего брата, да и для питания ей нужно только два 6-pin кабеля.



Наводим лоск

Как и ожидалось, GTX 470 короче GTX 480 сантиметра на два. От выпирающих теплопроводных трубок и радиатора избавились: все аккуратно спрятано под большим пластиковым кожухом с затейливой штамповкой. Принцип охлаждения не изменился. На процессоре стоит алюминиевый радиатор, пронизанный пятью медными теплопроводными трубками. Делать основание для него не стали: трубки все так же опираются прямо на крышку кристалла. Конечно, так уменьшается площадь соприкосновения, но для работы, видимо, хватает. Охлаждается радиатор воздухом, нагнетаемым 70-мм вентилятором, поток от которого прогоняется через всю плату и выкидывается через панель ввода/вывода на задней стороне корпуса. Заметим, что NVIDIA сохранила удобную систему очистки: чтобы избавиться от пыли, достаточно снять верхнюю пластиковую крышку кожуха и хорошенько все продуть.

Панель ввода/вывода не изменилась. Один слот занимает вентиляционное отверстие, а второй оснащен mini-HDMI и двумя DVI. Что приятно, ZOTAC в комплекте с картой поставляет переходник на полноразмерный HDMI-разъем, так что бежать в магазин за новыми проводами не надо.

Трудности выбора

Со сбором тестового стенда проблем не возникло. Мы взяли материнскую плату **MSI X58 Platinum**, добавили к ней процессор **Intel Core i7-920**, укрепили сверху **Cooler Master Hyper N620** и завершили картину тремя планками **Kingston HyperX DDR3-1666** по 2 Гб каждая. Запитали все это дело от 850 Вт блока **OCZ** и установили **Windows Vista 7 Ultimate 64-bit**.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ			
	ZOTAC GeForce GTX 470	AMD Radeon HD 5870	NVIDIA GeForce GTX 480
Ядро	GF100	Cypress	GF100
Количество транзисторов	3 млрд	2,15 млрд	3 млрд
Техпроцесс	40-нм	40-нм	40-нм
Количество потоковых процессоров	448	1600	480
Частота графического ядра	607 МГц	850 МГц	700 МГц
Частота потоковых процессоров	1215 МГц	850 МГц	1401 МГц
Тип, объем памяти	GDDR5, 1,28 Гб	GDDR5, 1 Гб	GDDR5, 1,5 Гб
Частота памяти	3348 МГц	4800 МГц	3696 МГц
Шина данных	320 бит	256 бит	384 бит
Количество текстурных блоков	56	80	60
Количество блоков растеризации	40	32	48
Интерфейс	PCIe 2.0 x16	PCIe 2.0 x16	PCIe 2.0 x16
Цена на май 2010 года	от 16 000 рублей	от 12 000 рублей	от 19 000 рублей

Карта запустилась и все тесты прошла без единого сбоя. Сложности возникли, когда мы стали подбирать конкурентов ZOTAC GeForce GTX 470. По логике, с ней нужно было сравнивать **Radeon HD 5850**, но на момент написания статьи она стоила 10 000 рублей — разница в цене между этими картами составляла 6000 рублей. Мало того, даже старшая Radeon HD 5870 стоила 12 000 рублей, в то время как за GTX 470 просили все 16 000 рублей. В итоге мы решили ограничиться сравнением с Radeon HD 5870 и ради интереса проверить, насколько GTX 470 слабее GTX 480.

Явная угроза

Набор тестов стандартный, но с учетом сегодняшних реалий. В список вошли как привычные уже **3DMark Vantage**, **Devil May Cry 4**, **Crysis** и **Resident Evil 5**, так и свежий **Unigine Heaven Benchmark 2.0** и недавняя игра «**Метро 2033**». Запускались все игры с максимальными настройками, сглаживанием, антиалиазингом и тому подобным, минимальное разрешение составляло 1680x1050.

Синтетический тест 3DMark Vantage признал Radeon HD 5870 первой по уровню графической производительности, в то время как в общем зачете лидером стала GeForce GTX 480. Unigine Heaven Benchmark 2.0 решил, что модули тесселяции на GTX 470 куда лучше справляются с эффектами DirectX 11, и признал 43%-ное преимущество карты от NVIDIA. С играми для GTX 470 все оказалось не столь радужно. Новинка уступила Radeon HD 5870 больше 20 fps в Devil May Cry 4, а затем прилично отстала в Resident Evil 5. На уровне Radeon HD 5870 она держалась только в самых сложных режимах Crysis. То же самое случилось и с «Метро 2033»: с включенными эффектами DX11 Radeon HD 5870 и GTX 470 демонстрировали сравнимое количество кадров в секунду.

■■■

По сравнению со старшим представителем линейки GeForce GTX 470 потеряла слишком много в производительности — фактически, NVIDIA уменьшила мощность младшей платы на четверть. Правда, играть это не мешает.

СИНТЕТИЧЕСКИЕ ТЕСТЫ				
3DMARK VANTAGE				
	GPU	CPU	Overall	Процентное соотношение
ZOTAC GeForce GTX 470	13 656	45 937	16 566	100%
AMD Radeon HD 5870	**17 402**	17 326	17 383	105%
NVIDIA GeForce GTX 480	16 526	**47 711**	**19 796**	**120%**
UNIGINE HEAVEN BENCHMARK 2.0				
	FPS	Overall	Процентное соотношение	
ZOTAC GeForce GTX 470	19,9	502	100%	
AMD Radeon HD 5870	11,4	288	57%	
NVIDIA GeForce GTX 480	**24,6**	**619**	**123%**	

ИГРОВЫЕ ТЕСТЫ			
	ZOTAC GeForce GTX 470	AMD Radeon HD 5870	NVIDIA GeForce GTX 480
CRYSIS 1.2.1 (DX10)			
VeryHigh, 1680x1050, AA 8x, AF 16x	31,2	33,77	**34,7**
VeryHigh, 1920x1080, AA 8x, AF 16x	27,26	31,23	**36,24**
Процентное соотношение	100%	114,5%	**121,5%**
DEVIL MAY CRY 4 (SC 2, DX9)			
SuperHigh, 1680x1050, AA 8x, AF 16x	122,02	—	**147,5**
SuperHigh, 1920x1080, AA 8x, AF 16x	110,43	131,48	**138,17**
Процентное соотношение	100%	119%	**127%**
RESIDENT EVIL 5 (DX10)			
1680x1050, AA 8x, AF 16x	97	**105,8**	105,2
1920x1080, AA 8x, AF 16x	88,2	99,4	**106**
Процентное соотношение	100%	111%	**114%**
МЕТРО 2033 (DX11)			
VeryHigh, 1680x1050, AA 8x, AF 16x	23,97	24,97	**30,42**
VeryHigh, 1920x1080, AA 8x, AF 16x	22,22	22,91	**28,41**
Процентное соотношение	100%	103,5%	**126,5%**
Соотношение производительности	100%	+11%	+22,25%
Соотношение цен	100%	-25%	+18,75%

GeForce GTX 470 обеспечивает достаточную производительность во всех современных играх и, мы уверены, легко справится и с теми, что появятся в будущем. Но вот с ценой у карты беда, особенно в России. Платить за средний сегмент по 16 000 просто не хочется, тем более когда рядом за 12 000 рублей предлагают купить Radeon HD 5870, обставляющую GTX 470 в играх на 11%. Конечно, через пару месяцев эти видеокарты сравняются в цене, но пока разница впечатляет. Что же касается противостояния GTX 470 и GTX 480, то здесь все закономерно: сколько потеряли в производительности, столько же и выиграли в цене. ■

HARD@IGROMANIA.RU

РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР

ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Артур Джангиров

Этот месяц можно смело назвать самым неинтересным с начала года. Производители, похоже, отправив в летние отпуска свои R&D-подразделения, только и делают, что пытаются справиться с объемами поставок уже производимых моделей. И либо у них это плохо получается, либо народ действительно изголодался за время кризиса по хорошему железу, но цены не просто не падают — растут, и есть мнение, что продолжат расти ближайшие месяцы. Соответственно, если необходимость в новом компьютере уже назрела, не стоит откладывать покупку. Вооружившись прайс-листами, попробуем собрать максимально производительные конфигурации игровых машин в рамках обозначенных бюджетов.

«**Дешево и сердито**» — меньше 15 000 рублей. Процессор **AMD** несколько потерял в мегагерцах в угоду бюджету, однако материнская плата **ASRock M3A785GXH** в состоянии компенсировать это за счет продвинутых возможностей оверклокинга. Например, поддержка технологии AMD OverDrive с функцией Advanced Clock Calibration позволит при определенном везении сделать из двухъядерного процессора четырехъядерный. А интегрированный в материнскую плату видеочип **Radeon HD 4200** за счет поддержки Hybrid CrossFireX повысит производительность видеоподсистемы. Разумеется, основная видеокарта должна быть совместима с этой технологией (как, например, используемая **Sapphire Radeon HD 4850**).

Конфигурация на базе **Intel** несколько вышла за рамки бюджета, но это, на наш взгляд, простительно, учитывая, что мы установили сюда процессор **Intel Core i3-530** и увеличили объем жесткого диска до 500 Гб.

«**Смерть тормозам**» — меньше 20 000 рублей. Похоже, в этой ценовой категории мы приблизились к идеалу — по крайней мере, со скидкой на текущую ситуацию. Цены на большинство компонентов

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Core i7-980X Extreme Edition (Socket LGA1366, ядро Gulftown, 3,33 ГГц, L2-кэш 1,5 Мб, L3-кэш 12 Мб) + кулер Cooler Master V10 (алюминий+медь, 12 см, 800-2400 об/мин, 17 дБ, красная подсветка)	43 350
Системная плата: Gigabyte X58A-UD7 (Intel X58, 6x DDR3-800/1066/1333/2200 макс. до 24 Гб, 2x PCIe 16x, 2x PCIe x8, 2x PCIe x1, 1x PCI, 3-way SLI/CrossFireX, 8x SATA 2, 2x SATA 3, IDE, 2x eSATA, 10x USB 2.0, 2x USB 3.0, 3x IEEE 1394a, PS/2, 2x LAN, аудио)	10 400
Память: 2x Kit 3x 2 Гб DDR3-1600 МГц Kingston PC12800 (KHX1600C8D3K3/6GX)	17 000
Видеокарты: 2x HIS Radeon HD 5970 2 Гб GDDR5 (PCIe x16, 2x DVI, Mini DisplayPort)	51 600
Жесткий диск: OCZ OCZSSD2-1CLS500G 500 Гб (SATA 2, кэш 128 Мб)	55 600
Жесткий диск: Seagate Barracuda XT ST32000641AS 2 Тб (SATA 3, 7200 об/мин, 64 Мб)	9999
Оптический привод: Pioneer BDR-205BK (SATA, BD-ROM/R/RE, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	7600
Корпус: Lian Li TYR PC-X2000 Black (mATX, ATX, eATX, 4x14 см, 2x8 см, 2x USB, IEEE 1394a, eSATA, аудио) + БП Ice Hammer IH-1600 W ULTRA (1600 Вт, 1x14 см, 1x8см, 24 pin+4 pin+8 pin коннектор, 2x 6-pin разъем, 2x 8-pin разъем)	32 000
Клавиатура + мышь: Logitech Revolution MX5500 (1600 dpi, беспроводная, Bluetooth)	5700
Звуковая карта: ASUS Xonar HDAV1.3 Deluxe	9600
Колонки: Microlab X27 5.1 (5.1, 360 Вт, 20-20 000 Гц, 80 дБ)	14 150
Монитор: NEC MultiSync LCD3090WQXi (TFT H-IPS, 30 дюймов, 2560x1600, 6 мс, 350 кд/м², 1000:1, 2x DVI)	85 900
Со всеми наворотами:	**342 899**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 15 000 РУБ.

ДЕШЕВО И СЕРДИТО

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: AMD Phenom II X2 545 Black Edition BOX (ядро Callisto, 3 ГГц, Socket AM3, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 6 Мб)	3250
Системная плата: ASRock M3A785GXH (Socket AM3, AMD 785G, 4x DDR3-800/1066/1333/1600 до 16 Гб, 3x PCIe x16, CrossFireX, PCIe x1, 2x PCI, IDE, 6x SATA 2, eSATA, PS/2, 6x USB 2.0, IEEE 1394a, S/PDIF-out, COM, LAN, аудио, инт. видео AMD Radeon HD 4200, DVI, D-sub, HDMI)	2950
Память: 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9-2G)	1900
Видеокарта: Sapphire Radeon HD 4850 512 Мб GDDR3 (PCIe x16, 2x DVI, S-Video)	3830
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST3500418AS 500 Гб (SATA 2, 7200 об/мин, 16 Мб)	1500
Оптический привод: NEC AD-7243S-0B LF (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD-R/RW, DL)	750
Корпус: IN WIN EAR007 (ATX, 450 Вт, 1x9,2 см, опционально 1x12 см, разборный 24+4 pin коннектор, 2x USB, аудио)	1810
Системный блок:	**15 990**
Мышь: A4Tech XL-750BH (3600 dpi, лазерная, проводная)	650
Клавиатура: A4Tech KB-28G/R-1 (проводная, 104 основных + 12 дополнительных клавиш)	390
Колонки: Defender I-Wave 45 (2.1, 2x 10 Вт + 25 Вт, 40-20 000 Гц)	1400
Монитор: Samsung SyncMaster 2233NW (TFT, 22 дюйма, 1680x1050, 5 мс, 300 кд/м², 1000:1, VGA)	7500
Системный блок и периферия:	**25 930**
Замена ЦП: AMD Phenom II X4 945 BOX Black Edition (ядро Deneb, 3 ГГц, Socket AM3, L2-кэш 2 Мб, L3-кэш 6 Мб)	2350
Замена видеокарты: ASUS Radeon HD 5770 CuCore 1 Гб GDDR5 (PCIe x16, DVI, HDMI, DisplayPort)	1950
Дополнительная память: 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9-2G)	1900
Со всеми наворотами:	**32 130**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 15 000 РУБ.

ДЕШЕВО И СЕРДИТО

Наименование	Цена (руб.)\\
ЦП: Intel Core i3-530 BOX (ядро Clarkdale, 2,93 ГГц, Socket LGA1156, L2-кэш 512 Кб, L3-кэш 4 Мб)	3950
Системная плата: ASRock H55M (ATX, Intel H55 Express, 2x DDR3-1066/1333/1600/2200/2600 до 8 Гб, 2x PCIe x16, 1x PCIe x1, 1x PCI, CrossFireX, 4x SATA 2, 2x eSATA, 1x PS/2, 4x USB 2.0, S/PDIF-out, S/PDIF-in, LAN, VGA, DVI, HDMI, аудио)	2850
Память: 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9-2G)	1900
Видеокарта: Palit GeForce GTS 250 512 Мб GDDR3 (PCIe x16, VGA, DVI, HDMI)	3390
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST3500418AS 500 Гб (SATA 2, 7200 об/мин, 16 Мб)	1500
Оптический привод: NEC AD-7243S-0B LF (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD-R/RW, DL)	750
Корпус: IN WIN EAR007 (ATX, 450 Вт, 1x9,2 см, опционально 1x12 см, разборный 24+4 pin коннектор, 2x USB, аудио)	1810
Системный блок:	**16 150**
Мышь: Genius Ergo T555 Laser Silver (1600 dpi, лазерная, проводная)	980
Клавиатура: Oklick 780L Multimedia Keyboard (проводная, 104 основных и 33 дополнительных клавиши)	715
Колонки: Microlab A-6601 (5.1, 5x 6,2 Вт + 22,5 Вт, 50-20 000 Гц, 65 дБ)	3400
Монитор: ViewSonic VA2413wm (TFT TN, 24 дюйма, 1920x1080, 5 мс, 300 кд/м², 1000:1, VGA)	7999
Системный блок и периферия:	**29 244**
Замена ЦП: Intel Core i5-750 OEM (ядро Lynnfield, 2,66 ГГц, Socket LGA1156, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 8 Мб) + Cooler Master Hyper TX 3 (алюминий+медь, 9,2 см, 800-2800 об/мин, 17-35 дБ)	3895
Замена видеокарты: Gigabyte GeForce GTX 260 896 Мб GDDR3 (PCIe x16, 2x DVI)	4580
Память: 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9-2G)	1900
Со всеми наворотами:	**39 619**

КАТЕГОРИЯ **МЕНЬШЕ 20 000 РУБ.**

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ AMD

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: AMD Phenom II X4 925 OEM (ядро Deneb, 2,8 ГГц, Socket AM3, L2-кэш 2 Мб, L3-кэш 6 Мб) + кулер Ice Hammer IH-3476WV (алюминий+медь, 13,6 см, 1700-3000 об/мин, 20-30 дБ)	5185
Системная плата: Gigabyte GA-770TA-UD3 (ATX, Socket AM3, AMD 770, 4x DDR3-1066/1333/1866 до 16 Гб, 1x PCIe x16, 2x PCIe x1, 4x PCI, IDE, 6x SATA 2, 2x SATA Rev. 3, 2x eSATA, PS/2, 2x USB 3.0, 6x USB 2.0, IEEE 1394a, S/PDIF-in, S/PDIF-out, LAN, 2x аудио)	3050
Память: 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9-2G)	1900
Видеокарта: ASUS Radeon EAH5770 CuCore 1 Гб GDDR5 (PCIe x16, VGA, DVI, HDMI)	5750
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST3500418AS 500 Гб (SATA 2, 7200 об/мин, 16 Мб)	1500
Оптический привод: NEC AD-7243S-0B LF (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD-R/RW, DL)	750
Корпус: IN WIN C616 (ATX, 450 Вт, 1x12 см, разборный 24+4 pin коннектор, 2x USB, аудио)	2300
Системный блок:	**20 435**
Мышь: A4Tech XL-750BH (3600 dpi, лазерная, проводная)	650
Клавиатура: A4Tech KX-6MU-R slim (проводная, 104 основных + 13 дополнительных клавиш)	715
Колонки: SVEN Stream (2.0, 2x 40 Вт, 40-27 000 Гц)	3150
Монитор: BenQ SE2241 (TFT, 21,5 дюйма, 1920x1080, 5 мс, 250 кд/м², 1000:1, VGA, DVI, HDMI, SCART, композитный, компонентный, стереоколонки 2x 3 Вт, ТВ-тюнер)	9500
Системный блок и периферия:	**34 450**
ЦП: AMD Phenom II X4 965 OEM (ядро Deneb, 3,4 ГГц, Socket AM3, L2-кэш 2 Мб, L3-кэш 6 Мб) + кулер Ice Hammer IH-3476WV (алюминий+медь, 13,6 см, 1700-3000 об/мин, 20-30 дБ)	2000
Замена видеокарты: Sapphire Radeon HD 5850 1 Гб GDDR5 (PCIe x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	5400
Дополнительная память: 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9-2G)	1900
Со всеми наворотами:	**43 750**

КАТЕГОРИЯ **МЕНЬШЕ 20 000 РУБ.**

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ intel

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Core i3-540 OEM (ядро Clarkdale, 3,06 ГГц, Socket LGA1156, L2-кэш 512 Кб, L3-кэш 4 Мб) + Cooler Master Hyper 101 (алюминий+медь, 8 см, 800-3000 об/мин, 13-28 дБ)	4890
Системная плата: Gigabyte GA-P55-US3L (ATX, Intel P55, 4x DDR3-800/1066/1333/1600/2200 до 16 Гб, 2x PCIe x16, 1x PCIe x1, 4x PCI, CrossFireX, IDE, 8x SATA 2, 8x USB 2.0, S/PDIF-out, S/PDIF-in, 2x PS/2, COM, LPT, LAN, аудио)	3190
Память: 2x 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9-2G)	3800
Видеокарта: ASUS GeForce GTS 250 1 Гб GDDR3 [ENGTS250 DK/HTDI/1GD3] (PCIe x16, 2x DVI, S-Video)	4600
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST3500418AS 500 Гб (SATA 2, 7200 об/мин, 16 Мб)	1500
Оптический привод: NEC AD-7243S-0B LF (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD-R/RW, DL)	750
Корпус: IN WIN EC028 (ATX, 450 Вт, 1x8/9,2 см, 1x8/9,2/12 см, 1x12 см, разборный 24+4 pin коннектор, 2x USB, аудио)	1850
Системный блок:	**20 580**
Мышь: Genius Ergo 555 Laser (3200 dpi, лазерная, проводная)	1160
Клавиатура: Oklick 770L Multimedia Keyboard (проводная, 104 основных + 30 дополнительных клавиш)	900
Колонки: Microlab SOLO-6C (2.0, 2x 50 Вт, 55-31 000 Гц, 88 дБ)	4550
Монитор: Samsung SyncMaster P2270 (TFT TN, 22 дюйма, 1920x1080, 2 мс, 250 кд/м², 1000:1, DVI)	9350
Системный блок и периферия:	**36 540**
Замена ЦП: Intel Core i5-750 OEM (ядро Lynnfield, 2,66 ГГц, Socket LGA1156, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 8 Мб) + Cooler Master Hyper TX 3 (алюминий+медь, 9,2 см, 800-2800 об/мин, 17-35 дБ)	3895
Замена видеокарты: Gigabyte GeForce GTX 260 896 Мб GDDR3 (PCIe x16, 2x DVI)	3370
Дополнительная память: 2x 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9-2G)	3800
Со всеми наворотами:	**46 665**

остались на прежнем уровне, и особого смысла радикально что-то менять в обеих конфигурациях нет. Зато есть время заняться доводкой уже имеющихся комплектующих. Жесткий диск **Seagate Barracuda ST3500418AS** объемом 500 Гб позволит отсрочить покупку дополнительного хранилища информации, а замена боксовых процессорных вентиляторов на **Ice Hammer IH-3476WV** (для процессора AMD) и **Cooler Master Hyper 101** (для Intel) порадуют владельцев снижением уровня шума либо большим количеством отводимого от процессоров тепла — в зависимости от выбранного режима работы.

«Займи, но купи» — меньше 30 000 рублей. Соберем систему на базе AMD в корпусе **Cooler Master Xcalade MC 690 (RC-690-KKN1-GP)** с нижним расположением блока питания — это позволяет улучшить доступ к материнской плате и компактнее располагать кабели. Хорошим блоком питания в этой конфигурации станет **Thermaltake TR2 Power 550W** мощностью 550 Вт.

В конфигурацию на базе процессора **Intel Core i5-750** установим вентилятор **Cooler Master Hyper TX 3**. Его можно смело рекомендовать экономным оверклокерам, причем подойдет он и для более горячих процессоров. Главное — не забывать при выборе корпуса, что установочная высота кулера почти 14 см. Интересно в составе современной мультимедиа-системы будет смотреться монитор **ASUS 24T1E**. Два HDMI-входа позволят подключить, например, компьютер и современную игровую приставку, не заморачиваясь при этом с коммутацией аудиовходов-выходов. К тому же монитор оснащен встроенным ТВ-тюнером, поддерживающим и аналоговое, и цифровое вещание.

«Тебя я видел во сне» — цена не ограничена. К сожалению, когда мы сдавали номер, просто невероятная по возможностям материнская плата **Gigabyte GA-X58A-UD9** еще не появилась в продаже, и разговор о ней приходится отложить. Давайте заменим пока две видеокарты **MSI Radeon HD 5970** на две **HIS Radeon HD 5970** — с более интересным комплектом поставки. Заодно обновим оптический привод. Новый **Pioneer BDR-205BK** записывает диски формата CD-R медленнее **LG BH08LS20**, однако с Blu-ray-дисками работает ощутимо быстрее. ■

КАТЕГОРИЯ **МЕНЬШЕ 30 000 РУБ.**

ЗАЙМИ, НО КУПИ! AMD

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: AMD Phenom II X4 965 OEM (ядро Deneb, 3,4 ГГц, Socket AM3, L2-кэш 2 Мб, L3-кэш 6 Мб) + кулер Ice Hammer IH-3476WV (алюминий+медь, 13,6 см, 1700-3000 об/мин, 20-30 дБ)	7185
Системная плата: Gigabyte GA-MA790XT-UD4P (Socket AM3, AMD 790X, 4x DDR3-1066/1333/1666 до 16 Гб, 2x PCIe x16, 2x PCI, 3x PCIe x1, IDE, 8x SATA 2, 8x USB 2.0, 2x IEEE 1394a, S/PDIF-out, COM, LAN, 2x PS/2, аудио)	4500
Память: 2x 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9-2G)	3800
Видеокарта: ASUS Radeon EAH5770 CuCore 1 Гб GDDR5 (PCIe x16, VGA, DVI, HDMI)	5750
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST3500418AS 500 Гб (SATA 2, 7200 об/мин, 16 Мб)	1500
Оптический привод: NEC AD-7243S-0B LF (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD-R/RW, DL)	750
Корпус: Cooler Master Xcalade MC 690 (RC-690-KKN1-GP) (ATX, 2x12 см, опционально 4x8/9/12/14 см, 1x12 см, 2x USB, FireWire, eSATA, аудио) + БП Thermaltake TR2 Power 550W (550 Вт, 1x12 см, разборный 24+4 pin коннектор, 2x 6-pin)	6165
Системный блок:	**29 650**
Мышь: Logitech Mouse Cordless Laser MX610 (1600 dpi, лазерная, беспроводная)	1320
Клавиатура: SVEN Multimedia EL 4004 (проводная, подсветка клавиш, 118 основных + 14 дополнительных клавиш)	1530
Колонки: SVEN IHOO T100 (5.1, 150 Вт, 40-22 000 Гц, 75 дБ)	5500
Монитор: Samsung SyncMaster 2233RZ (TFT, 22 дюйма, 1680x1050, 3 мс, 300 кд/м², 1000:1, DVI, 60-120 Гц, 3D Ready)	16 100
Системный блок и периферия:	**54 100**
Замена ЦП: AMD Phenom II X6 1090T Black Edition BOX (ядро Thuban, 3,2 ГГц, Socket AM3, L2-кэш 3 Мб, L3-кэш 6 Мб)	6410
Замена видеокарты: Sapphire Radeon HD 5850 1 Гб GDDR5 (PCIe x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	5400
Дополнительная память: 2x 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9-2G)	3800
Со всеми наворотами:	**69 710**

КАТЕГОРИЯ **МЕНЬШЕ 30 000 РУБ.**

ЗАЙМИ, НО КУПИ! intel

Наименование	Цена (руб.)
Замена ЦП: Intel Core i5-750 OEM (ядро Lynnfield, 2,66 ГГц, Socket LGA1156, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 8 Мб) + Cooler Master Hyper TX 3 (алюминий+медь, 9,2 см, 800-2800 об/мин, 17-35 дБ)	7845
Системная плата: ASUS P7P55D Pro (ATX, Intel P55 Express, 4x DDR3-800/1066/1333/1600/2200 до 16 Гб, 3x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, SLI/CrossFireX, IDE, 7x SATA 2, eSATA, 2x PS/2, 8x USB 2.0, IEEE 1394a, S/PDIF-out, LAN, звук)	5570
Память: 2x 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9-2G)	3800
Видеокарта: ASUS GeForce GTS 250 1 Гб GDDR3 [ENGTS250 DK/HTDI/1GD3] (PCIe x16, 2x DVI, S-Video)	4600
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST31000528AS 1 Тб (SATA 2, 7200 об/мин, 32 Мб)	2500
Оптический привод: NEC AD-7243S-0B LF (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD-R/RW, DL)	750
Корпус: 3Q Coolbox (ATX, 2x18 см, 2x USB, аудио, синяя подсветка) + БП FSP Blue Storm II (500 Вт, 1x12 см, разборный 24+4 pin коннектор, 1x 6-pin и разборный 1x 6/8-pin разъем)	4920
Системный блок:	**29 985**
Мышь: Logitech MX 518 (1800 dpi, лазерная, проводная)	
Клавиатура: Logitech G15 (проводная, 105 основных + 23 дополнительных клавиши, USB-хаб)	1520
Колонки: Microlab A-6662 (5.1, 99 Вт, 50-20 000 Гц, 85 дБ)	3560
Монитор: ASUS 24T1E (TN, 23,6 дюйма, 1920x1080, 5 мс, 300 кд/м², 20 000:1, D-sub, 2x HDMI, 2x SCART, S-Video, компонентный, ТВ-тюнер, стереоколонки 2x 7 Вт)	13 400
Системный блок и периферия:	**54 605**
Замена ЦП: Intel Core i7-860 OEM (ядро Lynnfield, 2,8 ГГц, Socket LGA1156, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 8 Мб) + Cooler Master Hyper TX 3 (алюминий+медь, 9,2 см, 800-2800 об/мин, 17-35 дБ)	1590
Замена видеокарты: ZOTAC GeForce GTX 285 1 Гб GDDR3 (PCIe x16, 2x DVI, S-Video)	7950
Дополнительная память: 2x 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9-2G)	3800
Со всеми наворотами:	**67 945**

Автор рубрики: **Дмитрий ГОРЯЧЕВ**

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ
ЖЕЛЕЗО И СОФТ

Двадцать четыре часа в сутки я мысленно с вами. В остальное время со мной можно связаться, написав по адресу hotline@igromania.ru или отправив SMS на короткий номер 1121 с префиксом #hard (то есть в начале сообщения нужно ввести слово #hard и только потом, через пробел, сам вопрос). Стоимость каждого сообщения около трех рублей.

Можно ли зарядить ноутбук от динамо-машины? Сколько времени это может занять?

Разумеется, можно. Электрический ток — он и в Африке электрический ток, неважно, каким именно образом он был получен. Сами мы никогда такой задачей не задавались, поэтому конкретные цифры назвать сложно — они зависят от емкости батареи ноутбука и параметров динамо-машины. Однажды ваш покорный слуга слышал, например, что, если заряжать полностью севшую батарею ноутбука **Dell Inspiron 1520** в течение двадцати минут, компьютер потом сможет проработать от нее полчаса, — но при этом не известна ни модель динамо-машины, ни кто приводил ее в действие.

Вообще же динамо-машина для ноутбука — вещь довольно редкая, потому что он потребляет очень много энергии. Чаще выпускают динамо-машины для маленьких устройств — телефонов, плееров. Например, в прошлом номере мы писали о фонарике-зарядника с динамо-генератором **MOSeco ES905**, который поддерживал множество портативных девайсов: iPod, iPhone, MP3-плееры и цифровые фотоаппараты, телефоны и смартфоны Nokia, Sony Ericsson, Samsung, LG, BlackBerry, Motorola RAZR и т.д.

Но всеядный MOSeco ES905 — это еще цветочки! Вот японский дизайнер Юджи Фуджимура создал концепт электрического велосипеда, **Electric Bike Concept Ver2** (или просто EBIQ). Энергия, производимая при кручении педалей EBIQ, может быть использована как для зарядки его собственных батарей, так и для подзарядки ноутбука или мобильного телефона, которые помещаются в специальные отсеки внутри его корпуса!

Подскажите, совместимы ли Windows 7 и старые игры? Можно ли запустить, например, Counter-Strike без танцев с бубном?

Ну вот уже и подросло поколение, называющее **Counter-Strike 1.6** старой игрой! А ведь когда-то нас засыпали вопросами о совместимости Windows XP и **Master of Orion**...

Впрочем, вы спрашиваете — мы отвечаем. Можно! А даже если бы и было нельзя, ценители все равно что-нибудь придумали.

Две самых частых проблемы при запуске «Контры» из-под Windows 7 — это мерцание картинки и невозможность подключиться к серверу. Первая проблема решается, если запустить игру в режиме Direct3D, а не OpenGL. Вторая неприятность связана с брандмауэром, однако и ее просто устранить: игру всего лишь нужно добавить в список надежных приложений. Еще бывает, что «Контра» отчего-то конфликтует с программой «Mail.ru Агент» — если она у вас установлена и игра не хочет запускаться, просто выйдите из мессенджера. Во время стычек с террористами он вам все равно вряд ли не понадобится.

Объясните, пожалуйста, простым языком, что такое подкасты и подкастинг?

Подкастинг — это способ создания и передачи аудио- или видеоинформации через интернет. Само слово «подкастинг» (англ. podcasting) происходит от слияния слов «iPod» (всем известный плеер от Apple) и «broadcasting» — обширное, широкое вещание, радиовещание.

Таким образом, подкасты — это новостные передачи, авторские программы и другие аудио- и видеоматериалы, выложенные в интернете в виде выпусков, которые можно слушать непосредственно со страниц сайта или скачивать на MP3-плеер. Человека, создающего подкасты, называют подкастером.

Можно ли запустить игры на Mac OS?

Сейчас на «Макинтошах» доступна в основном вся игровая классика (**Battlefield 2142**, **Black & White**, **Quake 3: Arena**, **The Settlers 2**, **Warcraft 2**, многочисленные **Command &**

Можно ли устанавливать игры на внешний жесткий диск? Запустятся ли они после этого?

Если речь идет именно о жестком диске (а не о внешнем носителе вообще), то для системы непринципиально, внешний он или внутренний.

Однако не стоит забывать о другой проблеме. Некоторые игры прописывают в реестр или файл настроек точный путь к установленной игре, который начинается с буквы диска. Если помимо внешнего жесткого диска вы пользуетесь, например, флэшкой или кардридером, может случиться так, что при очередном подключении внешнему жесткому диску будет присвоена иная буква, чем при установке игры. В таком случае игра может не запуститься или запуститься с ошибкой. Ну и скорость внешнего жесткого диска, подключенного к компьютеру по USB, не сравнима со скоростью, с которой работает внутренний жесткий диск, подключенный даже по SATA, не говоря уже о SATA 2 и SATA Rev. 3, — имейте это в виду.

Рекомендации по составлению вопросов

Если вы пишете электронное письмо на ***hotline@igromania.ru***, делайте в теме письма пометку «Горячая линия» или «Совет читателя» — так будет легче найти ваше послание в море спама, приходящего на почтовый ящик.

Подробно расскажите, что происходило с компьютером до и после возникновения неполадки, не забудьте указать конфигурацию системы и версии установленных драйверов. Чем детальнее описана проблема, тем больше вероятность, что мы вам поможем.

В SMS также не экономьте на описании неполадки и указывайте свой электронный адрес, чтобы мы могли уточнить детали.

Conquer, **The Sims**, **SimCity** и т.д.). Новые игры выпускают сначала для Windows, и только потом, несколько месяцев спустя, для «Маков». Из наиболее известных и более-менее современных игр на Mac OS сейчас доступны **Call of Duty 4: Modern Warfare** и **World of Warcraft** (исчерпывающий список можно, как всегда, найти в «Википедии»: ***http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_Macintosh_games***).

Однако на «Маки» сейчас пересаживается все больше и больше народу, и разработчикам приходится приспосабливаться к требованиям рынка. Так, в марте прошел слух, что **Valve** портирует свой сервис цифровой дистрибьюции **Steam** на Mac, в апреле слух подтвердился, а 12 мая Steam стал доступен для пользователей «Макинтоша» на сайте **Store.SteamPowered.com/browse/mac**. Каждую неделю ассортимент магазина пополняется, сразу после запуска были доступны **Torchlight**, **Braid**, **Indiana Jones and the Fate of Atlantis** и несколько менее известных проектов. Одновременно Valve объявила, что **Portal 2** выйдет и на PC, и на Mac. Кроме того, Valve добавила сервис Steam Play, который позволит людям, купившим игру для «Мака», бесплатно скачать версию для PC, и наоборот. А игроки, использующие опцию Steam Cloud, смогут «делить» сохранения между PC и «Маком»: вернувшись из офиса к домашнему PC, можно будет продолжить играть с того самого места, на котором вы остановились на рабочем «Маке»!

Какие характеристики железа на мобильниках — какова частота процессора, средняя скорость интернета? Мне это интересно как начинающему разработчику ПО под телефоны!

Какой возраст у человека? Сколько ног у животного? Какая частота у процессора? Всем этим вопросам сильно недостает конкретики. И если средний возраст людей на планете определить еще можно, то технические характеристики среднего мобильного телефона — едва ли.

Сейчас на мобильном рынке лидируют устройства на базе операционных систем iPhone OS, Windows Mobile 6.5 и Google Android. Для игрового разработчика привлекательнее всего, пожалуй, ОС Android, потому что у нее открытый код. Вот и разберем характеристики одной из самых популярных трубок для этой ОС — коммуникатора **HTC Hero**.

HTC Hero появился в продаже в сентябре прошлого года. За это время цена на него успела упасть до вполне приемлемых 13 000 рублей, однако по характеристикам он все еще не сильно отстает от флагманских моделей. «Герой» оснащен процессором Qualcomm MSM7200A с тактовой частотой 528 МГц. Оперативная память устройства, RAM, составляет 288 Мб, а постоянная, ROM, — 512 Мб. Он также поддерживает флэш-карты формфактора microSD. Доступ в интернет осуществляется по технологиям GPRS, EDGE, 3G и HSDPA (максимальная скорость скачивания — 7,2 Мбит/с). Помимо этого устройство оснащено модулями Bluetooth 2.0 и Wi-Fi 802.11b/g.

Планирует ли Apple обновление линейки Air-ноутбуков?

Официальных объявлений пока не было, но, скорее всего, планирует. В отличие от некоторых менее ответственных производителей (не будем показывать пальцем в сторону Тайваня) Apple славится не только выпуском новых революционных устройств, но и развитием уже проверенных: с появлением iPhone не прекратился выпуск iPod, с появлением MacBook Air не были заброшены линейки MacBook и MacBook Pro.

Сейчас, в связи с запуском интернет-таблетки iPad, ходят слухи, что Apple свернет работы над «обычными» ноутбуками. Но можете быть спокойны: как и каждый «яблочный» продукт, MacBook Air имеет свою, вполне определенную аудиторию, и пока она существует — Air будет жить.

После переустановки ОС все закладки в браузере, естественно, пропадают. Есть ли какие-либо программы или плагины, несколькими кликами позволяющие восстановить «Избранное», а не заниматься восстановлением вручную?

Конечно же, такие плагины есть. Причем переустановка ОС — далеко не единственный случай, когда они применяются. Представьте, что у вас есть домашний компьютер, рабочий компьютер и ноутбук. Вы пользуетесь каждым из них в разное время и в разном месте, и закладки в браузере на каждом из них разные. Поди вспомни, где была сохранена «вон та страничка»!

Специально для решения этой проблемы был создан плагин **Xmarks**. Он работает с браузерами Firefox, Chrome, Safari и Internet Explorer, синхронизируя закладки между всеми компьютерами, подключенными к одному и тому же аккаунту сети Xmark.

Но этим возможности плагина не ограничиваются. Xmarks также способен синхронизировать сохраненные в браузерах пароли. Параноики могут не беспокоиться — все данные передаются в надежно зашифрованном виде, и если у вас есть свой сервер, то Xmarks может хранить пароли именно там. Наконец, чудо-плагин абсолютно бесплатен. Сам пользуюсь и вам настоятельно рекомендую! ■

Ячейка ОБЩЕСТВА

Павел Шубский
Алена Ермилова

Как микробиологи не станут выкладывать результаты своих исследований в Facebook, так и любители игр не будут делиться своими достижениями с толпой не слишком заинтересованных френдов. Да и зачем, если в интернете полно специализированных геймерских сетей?

Коллекция экспертных блогов

UGame.net

Геймерская сеть **UGame** хвастается огромным количеством пользователей — здесь зарегистрировано 136 750 человек, читающих 965 блогов, играющих в 7559 игр и объединенных в 1410 команд и 770 групп. Панель быстрого доступа в верхней части страницы позволяет добраться до любой рубрики за пару кликов.

За внушительными числами, к сожалению, скрывается достаточно скучное содержание — да, здесь есть все необходимое для общения и объединения в кланы (у них появляются собственные страницы с форумами, голосованиями, блогами и стенкой), но совершенно нечего почитать или посмотреть. Листать пользовательские галереи с фотографиями любимых бобиков и однотипными скриншотами из игр, согласитесь, как-то не очень интересно.

Разработчики акцентируют внимание посетителей на экспертных блогах — новые посты выводятся прямо на главную страницу, на самое видное место. Сюда действительно пишут участники известных киберспортивных команд, но рассказывают они в основном о том, как сидят в аэропорту и ждут самолета, который доставит их на очередной чемпионат. Многие блоги ведут девушки с симпатичными фотографиями на аватарах — впрочем, не исключено, что под маской абстрактной Мэри Блэк скрывается потный усатый мужчина средних лет.

У UGame, стыдно сказать, оказалась кривая форма регистрации. Одному из нас не удалось зарегистрироваться: нажатие на кнопку Facebook Connect ни к чему не привело, после обычной регистрации на электронную почту никакого письма не прислали. Через три дня на другом компьютере, правда, все заработало.

Русских на UGame получилось найти немного: тут есть сообщество Russian group, в котором состоит восемь человек, и Russian Cyberports, в котором числится семь (правда, уже других). Поиска по территориальному признаку нет, зато в никах слово «Russia» обнаружилось еще у семерых игроков. Все они оказались совершенно асоциальными парнями 19-20 лет — без друзей и фанатов, всего с двумя любимыми играми (**Half-Life** и **Counter-Strike**).

Уже покидая UGame, мы совершенно случайно наткнулись на профиль смоленской киберспортсменки Екатерины Осипенковой

На UGame нашлась даже российская киберспортсменка со своим фан-клубом. Что больше интересует европейских поклонников девушки — ее фотографии или успехи в киберспорте — из комментариев не понять.

(Osipenkova «Tough guy» Katyusha) из CS-команды n1ght. У нее сравнительно много друзей и даже есть четыре фотоальбома. Впрочем, на UGame девушка бывает редко, на комментарии не отвечает, и несчастные тридцать шесть френдов со всей Европы впустую интересуются, профессионально ли она занимается киберспортом и почему на одном из снимков она целуется с какой-то девчонкой. Показательно, что альбомы «Я» и «Я и мои друзья» пользователи просматривали 2500 и 2300 раз, а фотографии с турнира ASUS Open Winter 2010 — только 530.

- блоги настоящих киберспортсменов
- продвинутые возможности организации команд и групп

- 90% пользовательского контента безынтересно
- затрудненная регистрация
- перегруженный интерфейс

Мир глазами геймера

GamerVision.com

Социальная сеть **GamerVision** с девизом «How gamers see the world» («Так видят мир геймеры») предназначена для обмена опытом между игроками. Здесь есть разделы для публикации обзоров, свежих новостей, собственных видеороликов. Разумеется, любой материал можно прокомментировать.

Разработчики подумали о пользователях и разрешили соединяться с GamerVision через аккаунт на Facebook — владельцам страниц на FB не придется заполнять поля формы регистрации, достаточно будет нажать на большую синюю кнопку Facebook Connect. Сразу же после активации аккаунта сервис предложит выбрать любимые игры на любой платформе. Заметим, страница каждой существующей игры (а их на GamerVision, по заявлениям разработчиков, зарегистрировано более 60 000) — это соответствующий информационный хаб со статьями, картинками, рейтингом, минимальными системными требованиями, списками игроков и так далее. Отсюда можно зафрендить любого пользователя со схожими интересами — интерфейс оптимизирован, чтобы искать таких людей было просто и быстро.

А вот в играх ориентироваться не очень удобно: они разбиты по платформам, и, чтобы перейти с портала одной игры на портал другой, нужно либо пролистать пять-шесть страниц (а грузится сайт небыстро!), либо набрать название в поиске (к счастью, достаточно напечатать только часть слова — и сайт сам предложит варианты на выбор). Русские комьюнити или русскоязычных игроков нам найти не удалось.

Создатели GamerVision активны: регулярно добавляют игровые новости, данные о важных обновлениях игр и сопутствующих сервисов (PlayStation Store, например). За наполнение некоторых разделов отвечают зарегистрированные игроки.

- привязка к Facebook-аккаунту
- высокая активность разработчиков и посетителей
- есть что почитать

- все общение происходит на страницах отдельных игр
- устаревший интерфейс, затрудненная навигация
- русскоязычные комьюнити найти не удалось

From Igromania with love

Playfire.com

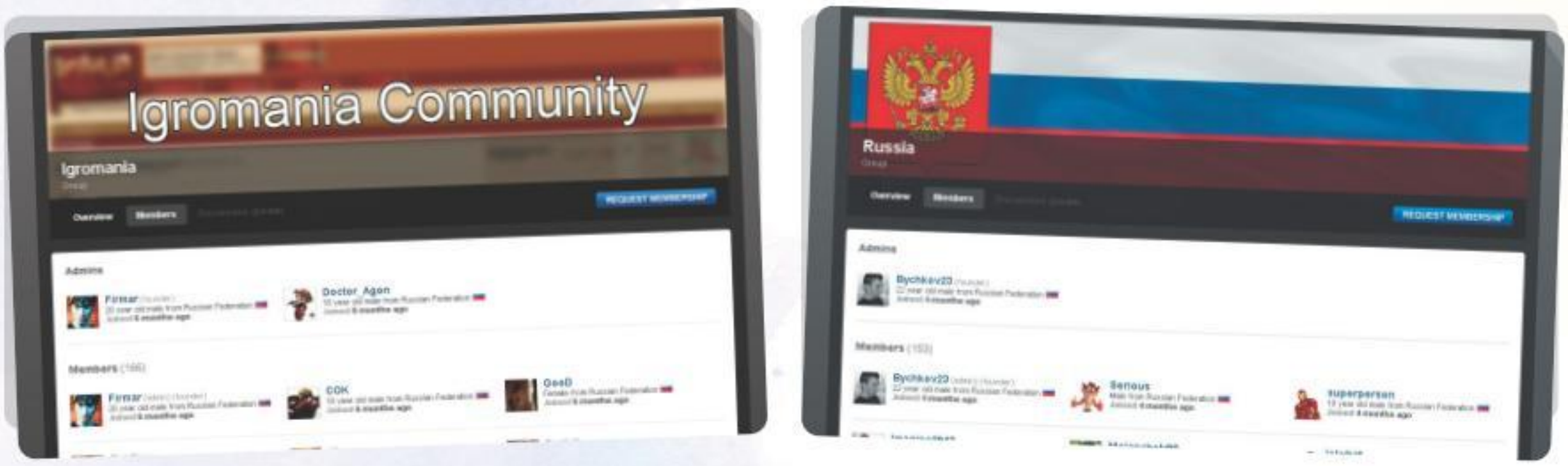
Playfire — стильная социальная сеть, запущенная в 2007 году. Сайт все еще находится на стадии бета-тестирования, но функционально уже сейчас может дать фору многим аналогичным порталам.

Без регистрации вы не увидите ничего, кроме описания основных возможностей сайта и списка активных пользователей (их уже больше 295 000 со всего мира, средний возраст — 22 года). Чтобы присоединиться, вам нужно придумать ник, вписать пароль и адрес электронной почты. Следующий шаг — поиск и добавление любимых игр на страницу своего профиля.

В отличие от GamerVision или UGame, здесь не нужно искать игры одну за одной, вручную набивая названия в поиске. Тут сразу после регистрации вам предлагают штук двадцать самых популярных на Playfire игр — вы отмечаете те, в которые играли, и портал, основываясь на введенных данных, подбирает новую двадцатку. Сервис не сказать чтобы очень умный, но продвинутый: его хватает не только на то, чтобы предложить **NFS: Most Wanted** и **NFS: Carbon** человеку, игравшему в **NFS: Underground** и **NFS: Shift**, но и на то, чтобы предложить **Fahrenheit** тому, кто прошел **Heavy Rain**.

Создатели Playfire явно проводят много времени в популярных социальных сетях — портал копирует многие функции Facebook, Twitter. Ничего плохого в этом нет — зачем изобретать велосипед, если он уже придуман? На страницу профиля можно добавлять картинки и видеоролики, во встроенном микроблоге — писать посты. Все редактируется и обновляется в реальном времени без перезагрузки страниц.

Playfire очень дружелюбен: тут можно искать френдов по любимым играм, следить за активностью контактов при помощи удобной ленты новостей а-ля Facebook, назначать время следующего онлайнового зарубона, отвечать на каверзные вопросы, проверяющие познания в той или иной игре. Страницы с играми содержат самые разные данные — от пользовательских рецензий до просьб о помощи. Нередко кто-то ищет напарника для прохождения той или иной игры или пилота для участия в летных миссиях **GTA 4**.



На Playfire неожиданно обнаружилось довольно большое комьюнити наших фанатов, которое так и называется — Igromania. Их оказалось даже больше, чем пользователей в группе Russia!

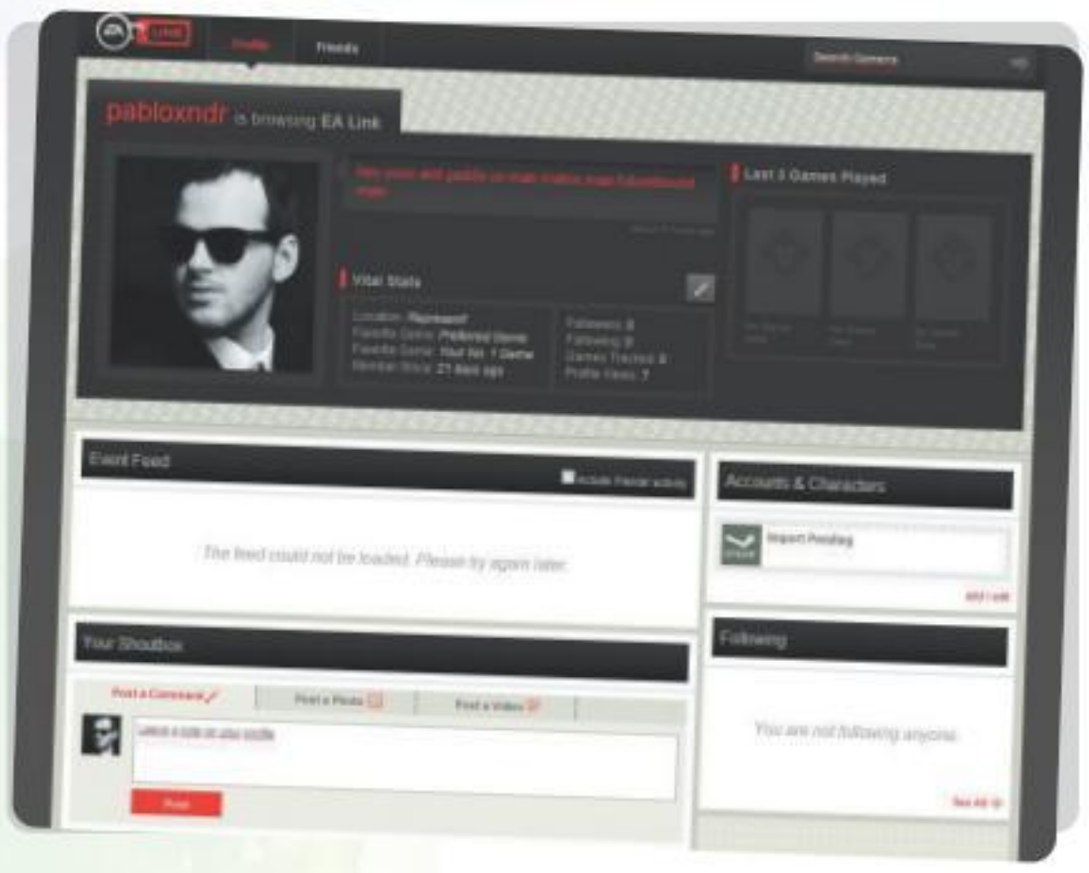
Американских и западноевропейских игроков на Playfire подавляющее большинство, но и русских оказалось неожиданно много. Представьте наше удивление, когда в списке пользовательских групп мы нашли не только комьюнити *Igromania*, но еще и *Igromania (Console Community)*! Оба они созданы около полугода назад, в первом состоит 166 игроков, во втором — всего 17, причем в администраторах неожиданно оказался один из наших авторов. В обеих группах числятся игроки преимущественно из России, но встречаются граждане Казахстана, Украины, Белоруссии, Латвии и даже Германии и Китая (!). Язык общения русский, но беседы глубокомысленными не назовешь даже с натяжкой. Если выкинуть все содержащие мат посты, то групповая стенка будет выглядеть вот так (орфография и пунктуация сохранена, сообщения публиковались в течение трех месяцев):

User 1: — У меня опять не хочет пост отправлять :mad:
Admin: — Этот, небось, сразу отправился? (%
User 2: — Охоспаде, сколько матов... Хотеть модеров. >_>
Admin: — Ноу вэй, русскоязычных еще долго здесь не будет.
User 3: — Крякнутые сервы на CoD MW 2 еще не появились?, думаю с мультиплеером качать или нет и да что там с Квай-гон Джином в TFU случилось? нам намекнули в Зем Эпизоде что он жив, вот и интересно, давно этот вопрос мучает >_<
User 4: Квай Гон перешел в силу, как Оби-Ван, Эни и Йода в оригинальной трилогии.
Admin: — Не забываем отправлять танки в псевдорашу (***www.playfire.com/group/playfirerussia***)
User 5: — Здесь царит безмолвие и беззаконие.9
User 6: — Какое милое и тихое место :D
User 7: — Все умерли,подобно зомби. Хоят не,зомби не могут умереть,они уже мертвые.Давайте отписывайтесь,кто в Left гоняет, как оно?

Кстати я всегда задавался вопросом. Если сьесть зомби,это будет считатся канибализмом? 0_o

User 8: — Зомби в пищевой пирамиде занимает верхнюю позицию, поэтому если человек съест зомби, это все равно что растение съест корову.
User 9: — Вы готовы сожрать разложившийся труп, от которого воняет кИлометра за 2? D:
User 3: — если жрать нечего, то вполне D:
User 2: — Самое чоткое будет — сожрать мозг зомби. Если таковой вообще присутствует. >_>
Admin: — Оро, СССР самоликвидировался: ***http://www.playfire.com/a/group/russia*** Ни участников, ни админов. Это проделки Интерскупа, либо модеров/админов. >< Продолжаем тусовку здесь, что. (%
User 10: — Грязные, капиталистические свиньи
User 11: — тут всегда так..тихо и скучно?

Steam от EA



Rupture.com

Раньше социальная сеть **Rupture** была независимой, но недавно перешла под крыло **Electronic Arts**, была переименована в **EA Link** и получила стандартизированный дизайн с логотипом EA в верхнем левом углу.

Что может предложить сервис от гигантского игрового издателя? Главная отличительная особенность Rupture — отдельное скачиваемое Windows-приложение **EA Link**, которое каталогизирует установленные на компьютер игры и управляет ими (к счастью, всеми, а не только от «электроников»!). Программа сканирует жесткие диски и добавляет найденные проекты в свой каталог — после этого запускать любимые гонки, стратегии и шутеры можно прямо из EA Link.

В игре EA Link вызывается по нажатии кнопки Shift и тильды: внизу экрана появляется строка состояния, где можно отмечать свой статус (онлайн/офлайн), общаться с друзьями и, не сворачивая игры, ходить по сайтам. Браузер EA Link открывается поверх игрового окна, поддерживает все сайты и корректно работает с флэшем.

Приложение следит за вашей игровой активностью и динамически обновляет профиль на сайте — вносит данные статистики, добавляет достижения. Благодаря уведомлениям друзья видят ваш статус и могут подключаться к созданным играм без лишних договоров и предупреждений — через интерфейс все той же EA Link. То есть в отличие от других, «пассивных» социальных сервисов, где все данные вводит игрок, EA Link сама следит за его действиями в реальном времени.

Из дополнительных функций программы — доступ к электронному магазину EA Store, где можно быстро купить свежую игру или заново скачать купленную когда-то давно. Приложение умеет связываться с PlayStation Network и Xbox Live, World of Warcraft, Spore и еще несколькими базами данных для агрегации игровой статистики.

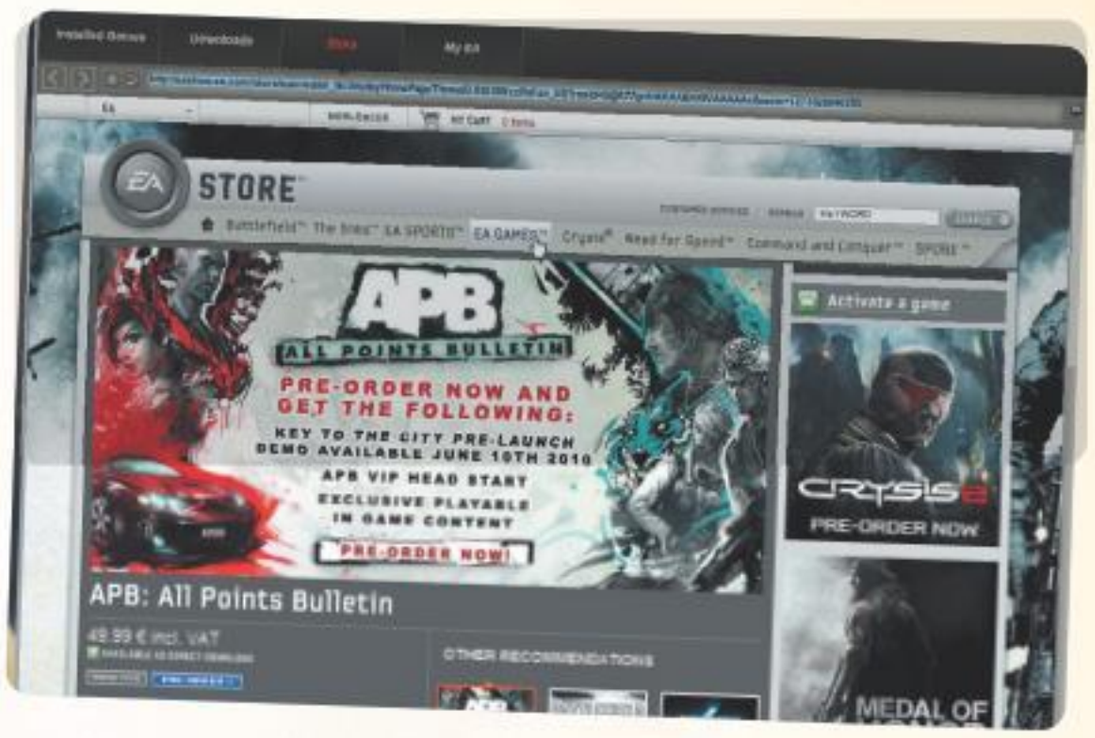
- отслеживание хабов любимых игр прямо из профиля
- продвинутая лента активности друзей
- стильный современный дизайн
- много интересного контента
- удобный интерфейс
- поддержка соединения с Xbox Live

- с русскоязычным комьюнити говорить не о чем

EA Link находит на вашем компьютере все игры, а не только проекты Electronic Arts. Но пользоваться программой неудобно: она ухитряется запускать несколько секунд даже пинбол, а в больших играх подвисает.

В общем, EA Link могла бы стать альтернативой **Steam**, если бы не множество раздражающих недоработок. Во-первых, и во время установки, и во время загрузки антивирус жалуется, что файл *EA Link Service.exe*, возможно, инфицирован трояном. Во-вторых, с играми, купленными через Steam, EA Link работает странно. Она находит их на компьютере, но сама не запускает: если дважды кликнуть на какую-нибудь Steam-игру, то сначала запустится Steam-клиент и только потом — сама игра. В-третьих, внутриигровая панель EA Link периодически подвисает (и тогда приходится закрывать саму игру), а браузер тормозит (сайты грузятся нормально, но курсор перемещается рывками). В-четвертых, на одном из наших компьютеров EA Link нашла все установленные игры, но не подгрузила их на сайт — все пришлось вбивать вручную. Наконец (и это главная претензия!), через EA Link, в отличие от Steam, можно купить только игры Electronic Arts.

Комьюнити на сайте еле живое. Это объяснимо: не все заморачиваются с установкой EA Link, не у всех она, по-видимому, работает. А тем, у кого все-таки работает, смысла нет сидеть на Rupture.com. Общаться с друзьями можно и с помощью программы прямо из игры, а сам сайт такой медленный и с такой неудобной навигацией, что проще найти нужную информацию где-нибудь еще, чем пытаться с ним совладать.



Из программы EA Link можно в один щелчок добраться до официального магазина Electronic Arts, чтобы что-нибудь купить, сделать предзаказ или скачать когда-то оплаченные игры.

- обновление игровой статистики в реальном времени
- внутриигровой чат и браузер
- альтернатива Steam

- необходимость устанавливать отдельную программу
- забагованная EA Link
- ориентация на игры Electronic Arts
- неудобная навигация

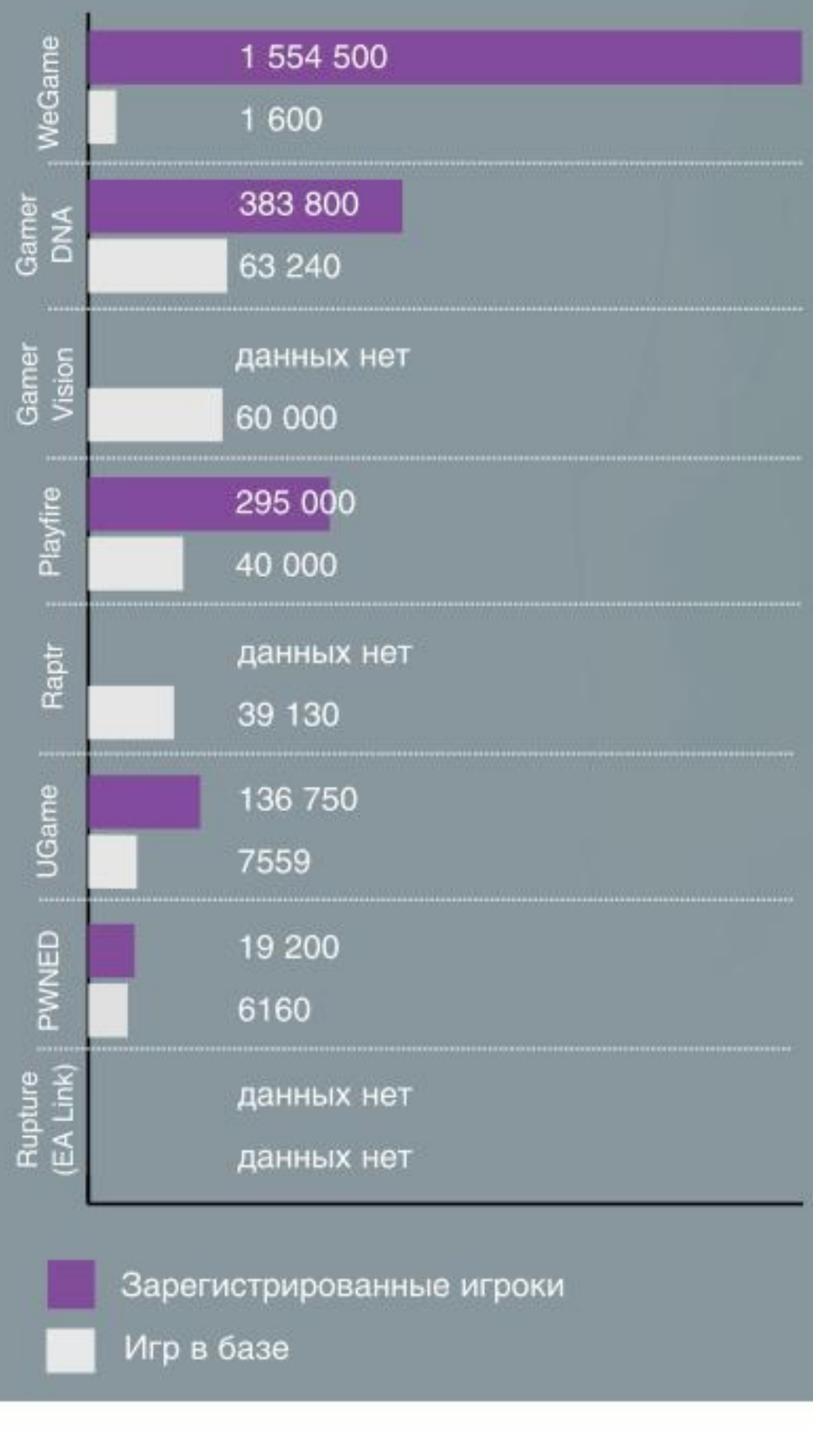
О вкусах не спорят

В начале наших поисков мы ожидали, что существует какая-то зависимость между количеством зарегистрированных игроков и количеством игр в базе. Дело в том, что почти везде игры добавляют сами пользователи (если в списке нет вашего любимого проекта, достаточно просто нажать кнопку «Добавить» — и самому о нем рассказать). Логично же: много игроков — разные вкусы — большая база. Мало игроков — все варятся в одной и той же каше, играют в игры одного жанра — маленькая база.

На деле все оказалось не так. На WeGame, например, народу больше всего, а игр на порядок меньше, чем в других сетях, потому что снимать красивые видео можно лишь в немногих современных проектах. На UGame игроков много, но база расширяется вяло: аудитория очень консервативна, играет в десяток «игр детства» — и довольна.

А еще нам в глаза бросилось, что сразу на четырех сайтах игр какое-то невообразимое количество — несколько десятков тысяч, в то время как даже в обширнейшей базе данных «Игромании» числится всего 10 094 игры.

Соотношение зарегистрированных игроков и игр в базе соцсети



Рекомендательная машина

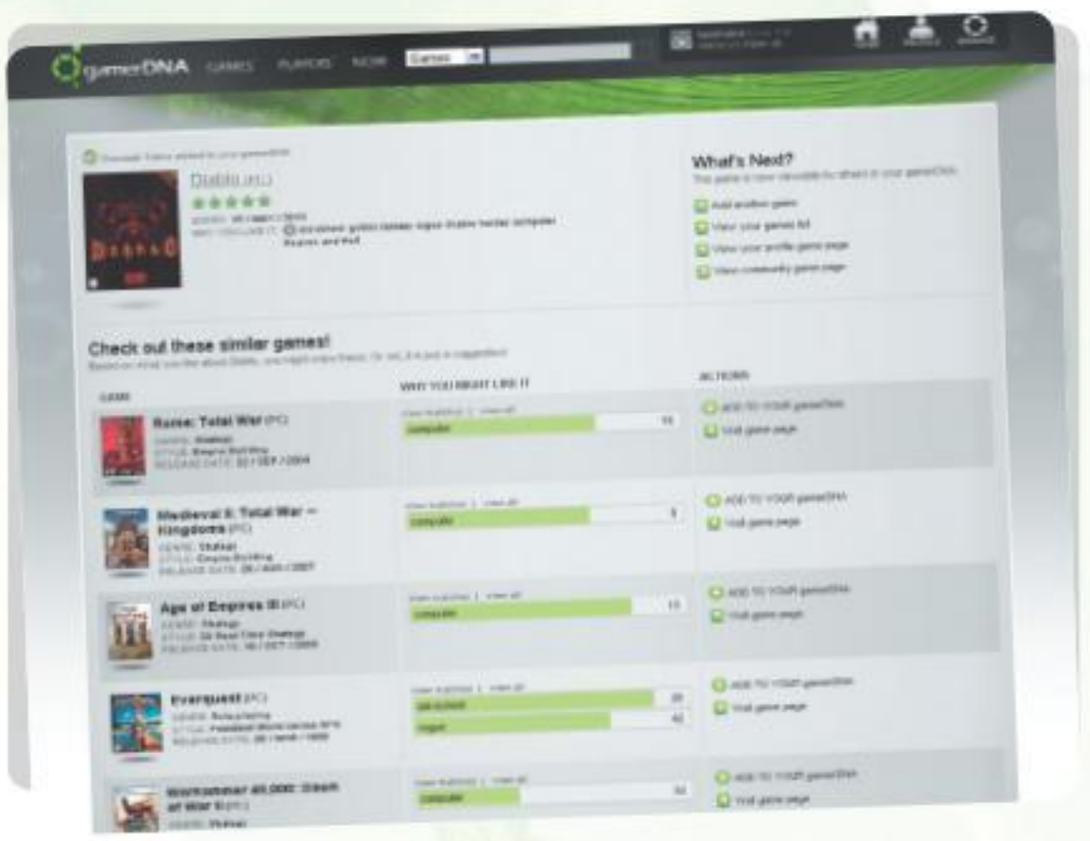
GamerDNA.com

Аляповатая стартовая заставка GamerDNA, перегруженная графиками, исчезает после прохождения регистрации. Сайт выдает каждому персональный поддомен вида ***имя-пользователя.gamerdna.com***, связывается с Xbox Live и Steam для получения статистики и информации об интересах пользователя. Вносить любимые игры можно и вручную — GamerDNA следит за активностью игрока, рисует графики времени пребывания в том или ином игровом мире, выдает подробную статистику.

Она, кстати, оформлена тут лучше всего. Без лишних поисков по сайту можно узнать, например, что Halo 3 — самая популярная в GamerDNA игра на Xbox 360: с момента релиза в нее играли 21 182 человека и продолжают играть 2075, в мае пик активности пришелся на 3-4 число, после чего количество играющих резко уменьшилось. Кроме того, комьюнити GamerDNA определенно неровно дышит к MMORPG: из десяти самых популярных на PC игр шесть — онлайновые.

Разумеется, участникам доступны все прелести социальной сети, включая возможность объединения в группы, отправку быстрых сообщений, публикацию скриншотов и игровых достижений. После того как вы добавите пользователя в друзья, в Twitter-подобной ленте в профиле будут появляться связанные с ним новости. Геймеров со словом «Russia» в нике — человек пятнадцать, но играют они в основном на Xbox 360 и русскоговорящих среди них нет.

За активность участники получают некие очки ДНК — правда, ничего, кроме условной известности, они не прибавляют. Главное достоинство GamerDNA заключается в другом — сервис подбирает



Рекомендательный сервис на GamerDNA работает стабильно, ошибается редко, но звезд с неба не хватает: ни одна из предложенных нам игр не стала откровением.

Всем топам топ

Место	GamerVision	GamerDNA	UGame	Playfire	Rupture (EA Link)	Raptr	PWNED	WeGame
1	Indiana Jones and the Fate of Atlantis	World of Warcraft	StarCraft: Brood War	Call of Duty 4: Modern Warfare	World of Warcraft	Call of Duty: Modern Warfare 2	Halo 3	World of Warcraft
2	Mass Effect 2	Halo 3	Wolfenstein: Enemy Territory	Grand Theft Auto 4	Call of Duty: Modern Warfare 2	Halo Reach	Call of Duty 4: Modern Warfare	Call of Duty: Modern Warfare 2
3	Call of Duty: Modern Warfare 2	Guild Wars	Quake 3: Arena	Call of Duty: Modern Warfare 2	Halo 3: ODST	Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction	Grand Theft Auto 4	Mass Effect 2
4	Battlefield: Bad Company 2	Call of Duty 4: Modern Warfare	Diablo 2	Call of Duty: World at War	Battlefield: Bad Company 2	Battlefield: Bad Company 2	Gears of War	Dante's Inferno
5	Left 4 Dead 2	Gears of War 2	Team Fortress 2	LittleBigPlanet	Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction	Halo 3	Gears of War 2	Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction

Общеизвестно, что люди любят всевозможные топы и рейтинги. Книги рекордов неизменно расходятся на ура, журналы с подведением каких-нибудь итогов всегда продаются лучше, чем журналы без подведения итогов. С особым трепетом к топам относятся и игровые сети.

На любом из наших сайтов вы найдете множество таблиц: наиболее комментируемые игры, наименее заселенные игры, игры, упорядоченные по годам, игры, упорядоченные по дате занесения в базу, игры, упорядоченные по платформам, игры, в которых провели больше всего часов, игры, в которых провели меньше всего часов... критериев превеликое множество. Но самый важный топ, который вы найдете на главной странице всякой сети, — это топ наиболее популярных игр по итогам пользовательского голосования.

Прежде чем выбирать социальную сеть, советуем присмотреться к этому топу повнимательнее: именно он лучше всего характеризует людей, с которыми вам предстоит общаться. На UGame из 10 игр в топе 8 — шутеры, причем почти половина из них — Half-Life 2, Call of Duty 2, Quake 3: Arena — самые что ни на есть древние. Да и любимая игра югеймовцев, StarCraft: Brood War, явно вышла не вчера и не сегодня. Вероятно, тут возрастное комьюнити, не студенты. Или вот топы GamerDNA и Playfire. Тут много консольных игр — скорее всего, аудитория молодая, и живет она не в России, не в Азии и не в Восточной Европе. А вот на WeGame собрались любители экшенов и RPG: российскому игроку здесь наверняка понравится (на девятом месте, кстати, стоит Diablo 3, потому что это сайт игровых роликов, и трейлеры тут очень популярны).

пользователей со схожими интересами и советует игры, которые вы еще не пробовали. С пользователями, прямо скажем, беда: когда мы выбрали три платформы и 56 пройденных игр, GamerDNA предложила посмотреть профили двадцати человек. Всеми тремя платформами не владел из них никто, и только несколько участников прошли по 4-6 игр из нашего списка.

Зато игровой рекомендательный сервис работает просто отлично. GamerDNA подбирает проекты, ориентируясь не только на список пройденных вами игр, но и на время, в них проведенное, оценку, которую вы им поставили, и, самое важное, черты, которые вы особенно выделили. Создавая рекомендательный сервис, разработчики исходили из того, что игра не может нравиться сама по себе, в ней обязательно нравится *что-то*: сеттинг, графический стиль, сюжет, игровые классы, комбинации оружия, противники и т.д.

Каждую игру предлагается описать. Вот, например, типичные характеристики **Borderlands**: большой выбор оружия, cel-shaded-графика, необычный FPS-RPG-геймплей, игра против AI, класс — солдат, много врагов-NPC. В отрыве от сайтовой таблицы перечень выглядит по-идиотски — едва ли нормальный человек, захотевший поделиться впечатлениями от игры, будет описывать ее такими словами. Но надо понимать, что в GamerDNA зарегистрировано триста тысяч игроков, которым предлагается на выбор один и тот же список характеристик для каждой игры.

Люди отбирают слова и фразы, лучше всего передающие суть геймплея, а GamerDNA сопоставляет их, анализирует и предлагает новые игры. Изучив наше описание Borderlands, GamerDNA предложил попробовать **Warhammer 40 000: Dawn of War 2** (игра против AI, много врагов-NPC), **Battlefield 2** (класс — солдат, игра против AI), **Mass Effect** (класс — солдат, много врагов-NPC) и **The Elder Scrolls 3: Morrowind** (игра против AI, много врагов-NPC). С одной стороны, вполне шаблонный список, составленный из хитовых игр разных лет. С другой — человек, описывавший Borderlands, действительно во все них играл.

Чем больше игр вы описываете, тем точнее начинает работать рекомендательная машина. Правда, бывают у нее и ляпы: например, олд-скул в первой части **Diablo** — это совсем не тот олд-скул, что в первой части **EverQuest** (видимо, разные игроки назвали «олд-скулом» разные вещи). Ну и предлагать фанату сыграть в **Diablo 3**, когда еще и дата релиза-то неизвестна — это жестокая и глупая шутка.

- рекомендательный сервис, грамотно подбирающий игры на основе их описаний
- стильный внешний вид
- удобный интерфейс
- динамическая лента новостей

- русскоязычные комьюнити найти не удалось

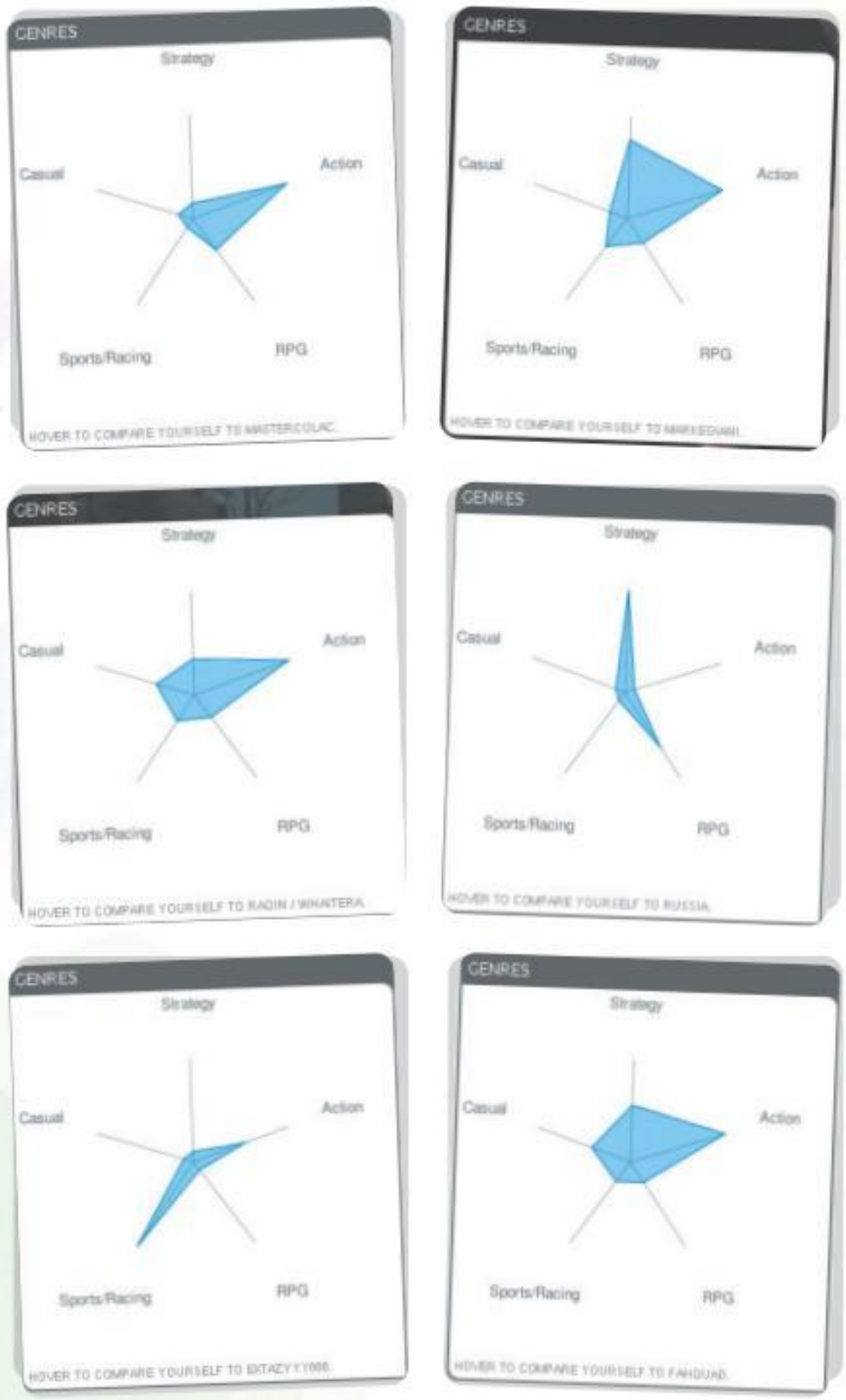
Агрегатор игровой статистики

Raptr.com

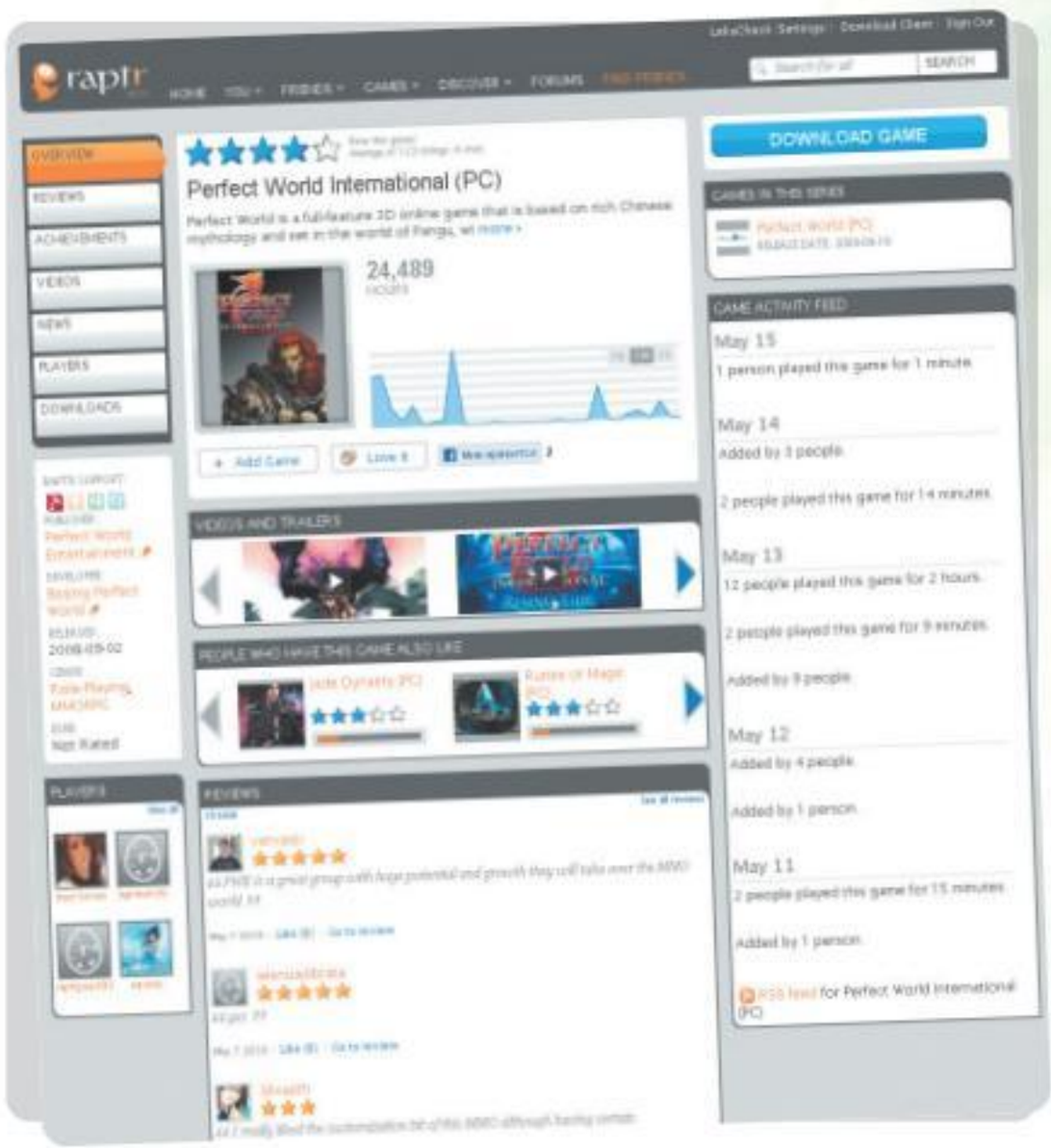
Лавры EA Link и Steam не дают покоя разработчикам — сразиться с перегруженными корпоративными монстрами решили смелые американцы, раньше занимавшие руководящие позиции в EA, RealNetworks и eBay. Так появилась социальная сеть **Raptr.com** с забавным оранжевым динозавриком на логотипе.

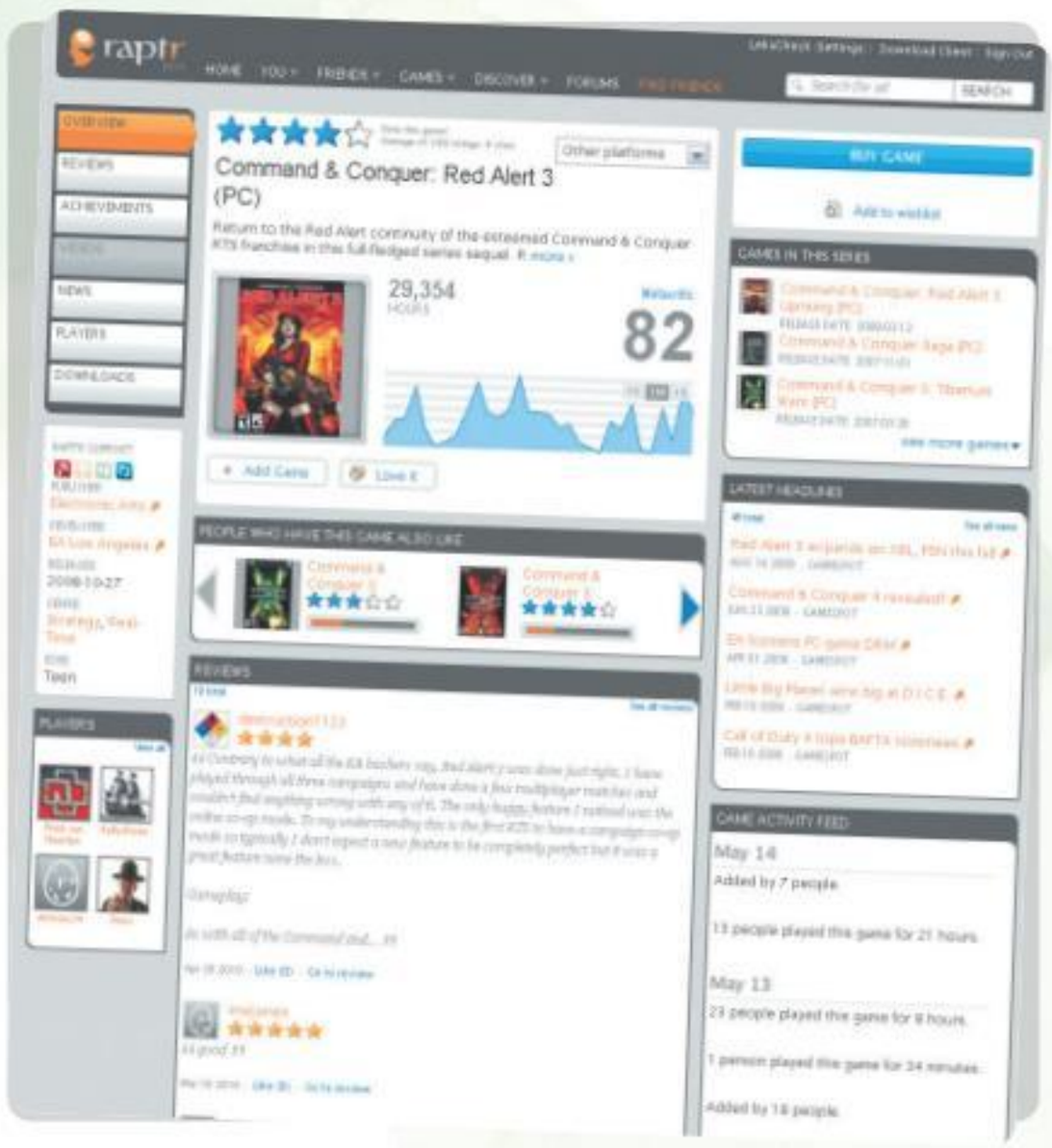
Сервис работает в режиме бета-версии, поэтому работоспособность и надежность предлагаемой для скачивания программы-счетчика проверять придется самостоятельно. Функциональность клиента Raptr схожа с EA Link — можно следить за добавленными друзьями, искать игры на своем компьютере, подключаться к уже созданным мирам, отправлять сообщения и делиться достижениями. Программное обеспечение сайта самостоятельно рисует графики статистики, подсчитывает время, проведенное в разных играх, и даже советует что-нибудь новенькое (алгоритм подбора отличается от того, что использует gamerDNA).

Основное преимущество сети Raptr — простота. Здесь нет выскакивающих окон, перегруженного интерфейса, бесчисленных кнопок — все очень понятно. В 2009 году дизайн Raptr даже был отмечен организаторами известной интернет-премии **The Webby Awards** (о номи-



Настоящих игроманов на Raptr мало. Судя по диаграммам в профилях, игроки тут однолюбы: кто-то играет только в симуляторы, кто-то — только в экшены.





Raptr — это настоящая ФСБ от игрового мира! Здесь можно запросто зависнуть на полдня, просто изучая графики активности в разных играх. Сохраняется статистика за целый год: кто играл, сколько играл, с кем играл...

Raptr безжалостен к своим пользователям: программа безучастно собирает вашу игровую статистику, чтобы в один прекрасный момент вы ужаснулись: «World of Warcraft — 1823 часа». 76 суток без перерыва!

нантах этого года, кстати, можно прочитать на страницах 160-169). Сайт предлагает удобные средства для поиска геймеров, добавления друзей, написания постов, просмотра игровой статистики. О ней следует сказать отдельно: большая часть информации представлена наглядно на динамичных графиках (несколько мы сфотографировали — смотрите скриншоты).

Групп и комьюнити в сети нет — игроки ищут друзей, изучая статистику, страницы френдов и любимых игр. Никого из России мы через поиск не нашли, к нам интереса никто не проявил.

Клиент Raptr выглядит как привычное многим окошко ICQ, однако обмен сообщениями самой **ICQ** не ограничен — можно также подгрузить профили из **AIM**, **Yahoo!**, **MSN**, **Facebook**, **Google Talk**, **Xfire**. Согласитесь, подобная функциональность встречается нечасто. Выхода на интернет-магазины с играми у Raptr нет, но и нужно это далеко не каждому. Клиент Raptr работает быстрее EA Link и не конфликтует ни с ней, ни с Steam.

- легковесность
- собственный клиент с удобным интерфейсом для Windows и Mac
- много увлекательной инфографики на сайте
- рекомендательный сервис
- возможность приглашать друзей не только из социальных сетей

- необходимость устанавливать отдельную программу
- русскоязычные комьюнити найти не удалось

Игровой YouTube

WeGame.com

Некоторые социальные сети для геймеров имеют достаточно узкую специализацию, и сайт **WeGame.com** — отличный тому пример. Сервис затачивался под одну задачу — обмен записанными во время игры видеороликами. WeGame не скрывает своих истинных целей: зайдя на сайт, участник сразу же утыкается носом в подборку самых популярных видеоматериалов. Зарегистрированные пользователи могут оценивать и обсуждать записанные ролики, распространять их через популярные на Западе социальные сервисы — **Digg**, **ReddIt**, **StumbleUpon**, а также Facebook и Twitter.

Любопытна статистика: несмотря на то что WeGame, казалось бы, нишевой сайт, каждый день туда заходит 200 000 уникальных посетителей. Треть из них — люди, которых на сайт забрасывают поисковики (удивительно, но многих на WeGame.com приводят запросы в духе «mass effect 2 wiki» и «team fortress 2 bots»), а вот остальные, вы не поверите, идут сюда целенаправленно — для них это игровой аналог YouTube. Здесь выложено 248 000 самых разных видеороликов, причем на многих запечатлены не обычные игровые будни, а постановочные сценки.

Отдельный интерес представляют так называемые соревнования: кто-нибудь придумывает миссию (например, «разбить самую крутую машину в игре», «пролететь на вертолете под низким мостом» и так далее), а желающие выполняют ее и выкладывают записи на сайт, где жаждущая зрелищ толпа активно обсуждает происходящее и выбирает победителя. Развлечение, прямо скажем, только для самых хардкорных геймеров.

Что немаловажно, для записи роликов не нужно искать сторонние программы и мучиться с настройкой — на сайте в разделе «Downloads» есть уже настроенный клиент. Приложение запишет все происходящее как по мановению волшебной палочки и отправит уже оптимизированный видеоролик на WeGame.

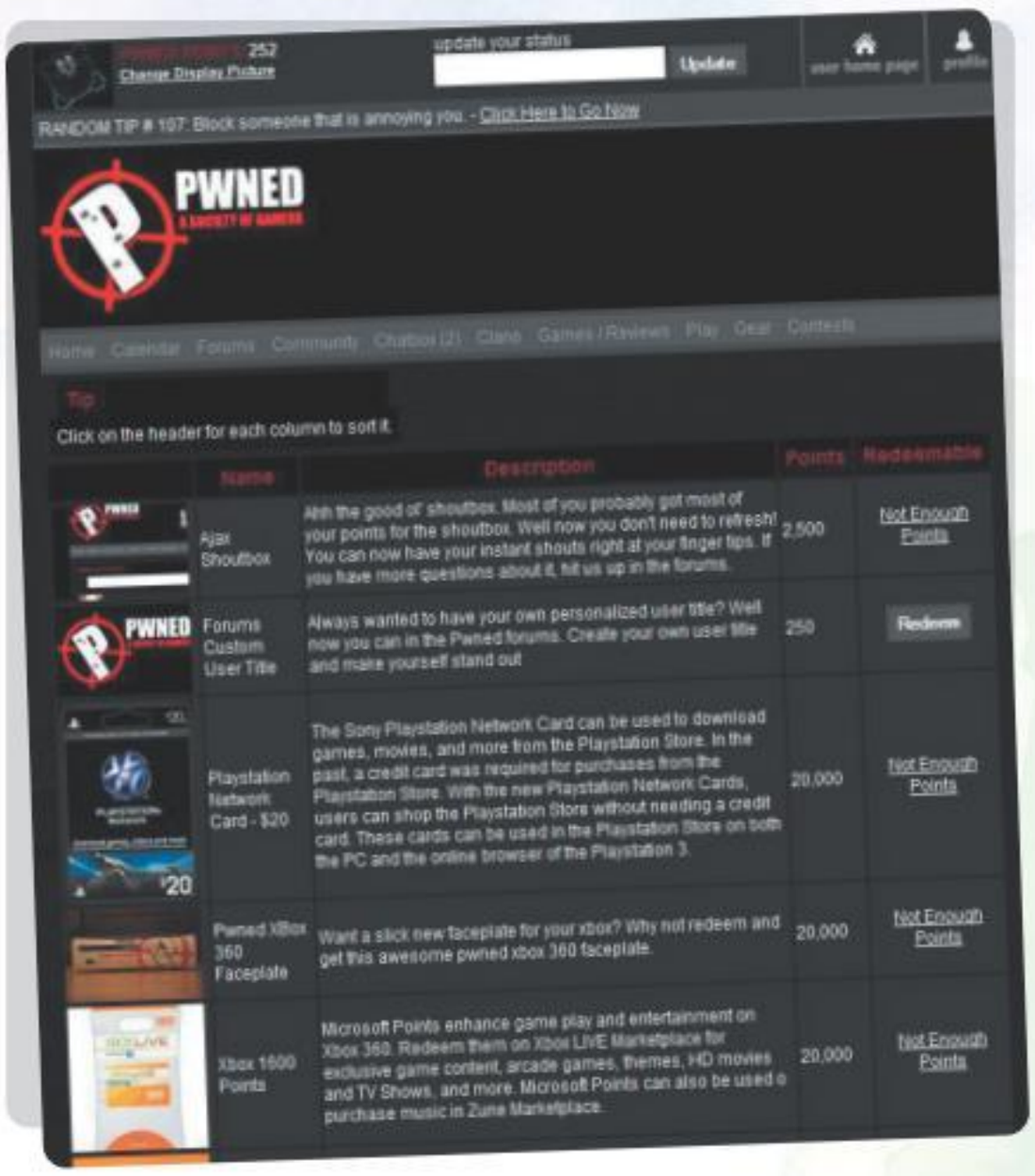
Сервис отличается хорошо продуманным интерфейсом. Пройти регистрацию проще простого, особенно если у вас есть страничка на Facebook (поможет вездесущая кнопка Facebook Connect). Сразу же после регистрации сайт предложит пригласить друзей, у которых есть аккаунты на Gmail, Hotmail, Yahoo! или AOL: введя нужный адрес, вы увидите весь список контактов и сможете отправить приглашения друзьям. К счастью,

WeGame.com — такой сайт, где количество френдов и сообщений во френд-ленте не так уж важно: главное, что занимательные игровые видео из России грузятся нормально, трейлеры появляются одновременно с YouTube, а то и раньше, и каждый первый комментатор — заядлый геймер.

- система соревнований
- собственный клиент для записи видео
- удобный интерфейс для обсуждения и обмена видеороликами

- узконаправленность
- пассивные пользователи-зрители

Зомбиленд

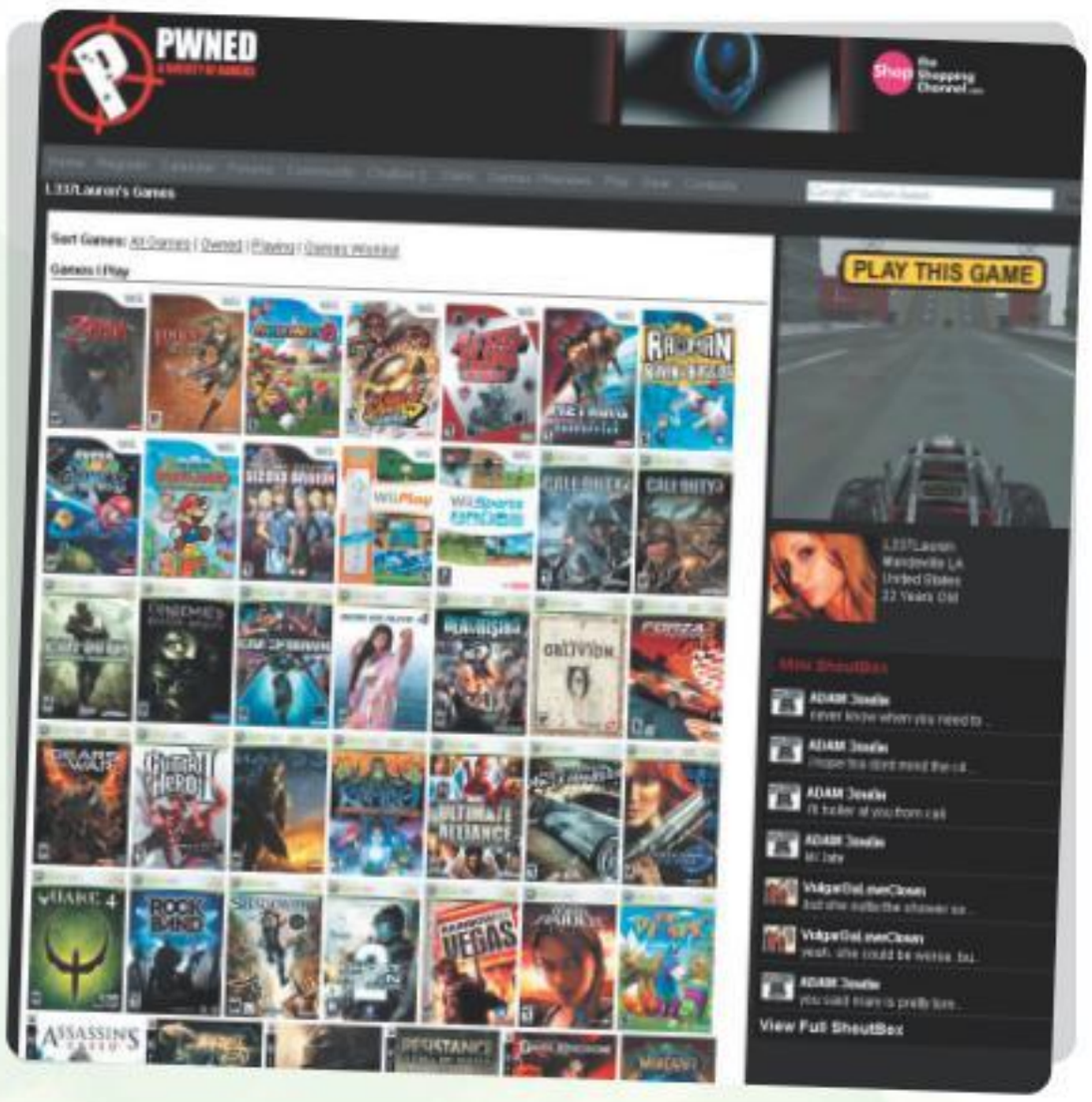


PWNED.com

Социальная сеть с провокационным названием PWNED (в геймерском сленге слово обозначает победу над кем-то, разгром) помогает любителям игр найти друзей со схожими интересами. Для этого имеются все необходимые средства — продвинутый профиль с миллионом настроек и возможностью соединения с Twitter или агрегатором FriendFeed.

На сайте можно публиковать статьи и небольшие заметки, загружать картинки и видеоролики, вести собственные блоги, участвовать в опросах, создавать кланы и группы, общаться на форумах. Самые активные могут проверить разговорные навыки во встроенном чате Chatbox. Сервис успешно соединяется с сетями Xbox Live, PlayStation Network и Steam для получения статистики.

Создатели сайта хотят казаться очень оригинальными — за любую активность участнику начисляются очки, так называемые Pwned Points. Загрузили картинку? Получите пять баллов. Пообщались в чате? Принимайте пополнение копилки. Набранные очки можно тратить в магазине Pwned Marketplace — помимо обнаглевших приложений вроде статус-окна (изначально ввод статуса приводит к перезагрузке всего сайта, а не одного-единственного блока), здесь имеются вполне себе приятные вещи. К примеру, за «каких-то» 20 000 Pwned Points можно купить бронированную переднюю панель для приставки Xbox. За 25 000 очков можно получить золотую подписку на сервис Xbox Live на целый год. Только копить до 25 000 придется не один месяц — за прохождение регистрации каждому выдают 250 очков, а дальше — сами.



Дизайн PWNED возвращает в начало двухтысячных. Тон задает администратор ADAM Зомби, который с радостью рассказывает всякому, как создать такую же крутую страничку, как у него.

PWNED мы бы рекомендовали вам в последнюю очередь: сайт работает на устаревшей платформе, попытки осовременить проект веб-два-нольными элементами с треском проваливаются — авторам стоило бы существенно обновить движок и переработать неопрятный интерфейс. Впрочем, нельзя не отметить, что комьюнити тут очень живое, интересующееся. Люди приглядываются к новичкам, сами предлагают дружить, присылают разные ссылки, помогают оформить домашнюю страничку. А ник администратора, кстати, ADAM Зомби.

- магазин Pwned Marketplace
- живое, интересующееся комьюнити

- маленькая пользовательская база
- устаревшая платформа
- уродливый дизайн

Картина мира

Окончательно определиться с правильной игровой сетью вам поможет эта таблица. Мы проанализировали множество данных с сайтов **Alexa.com** и **InternetWorldStats.com** и составили портрет типичного посетителя каждой игровой сети: выяснили, сколько ему лет, какое у него образование, сколько времени в среднем он проводит на сайте и откуда на него заходит.

Обратите внимание, что с прогнозами на врезке «Всем топам топ» мы не ошиблись: аудитория UGame и правда старше, чем на других сайтах (есть люди 25-34 лет с высшим образованием), а на WeGame российских игроков больше, чем в других сетях. Занятно также, что на WeGame преобладают пользователи со средним образованием, на UGame и Rupture (EA Link) люди предпочитают выходить с работы, а на уродливом PWNED целых 7,7% игроков из Ирана.

	GamerVision	UGame	GamerDNA	Playfire	Rupture (EA Link)	Raptr	PWNED	WeGame
Зарегистрировано игроков	нет данных	136 750	383 800	295 000	нет данных	нет данных	19 200	1 554 500
Уникальных посетителей в день	42 500	180	75 700	90 100	1800	111 750	32 260	200 060
Аудитория, приходящая с поисковых сайтов, % (чем меньше, тем стабильнее должно быть комьюнити)	7,1	4,3	24	11,1	6,9	7,1	54	31
Из каких стран заходят, %	— 78,7 — 4,8 — 2,1 — <0,5	— 20,8 — 17 — 13,9 — <0,5	— 45,4 — 12,1 — 8,5 — <0,5	— 22,9 — 12,1 — 8,1 — <0,5	— 29,8 по другим странам нет данных	— 29,1 — 14,4% — 10,1 — 3,5	— 36,8 — 7,7 — 5,2 — <0,5	— 35,4 — 5,6 — 5,3 — 1,5
Откуда заходят	дом	работа	учеба	дом	работа	дом	дом, учеба	дом
Средний возраст аудитории, лет	18-24, есть 25-34	18-24, есть 25-34	18-24, есть 25-34	18-24	примерно поровну 18-24 и 25-34	18-24, есть 25-34	18-24	18-24
Образование	высшее, неоконченное высшее	среднее	среднее, неоконченное высшее	среднее, неоконченное высшее	высшее	среднее, высшее	неоконченное высшее, высшее	среднее
Среднее время на сайте	16 мин 30 с	3 мин 40 с	2 мин 5 с	6 мин 25 с	1 мин 10 с	3 мин 10 с	2 мин 10 с	1 мин 30 с

дом — учеба — работа — среднее образование — неоконченное высшее образование — высшее образование — США — Германия — Великобритания — Индия — Иран — Россия

Владимир Крошилин

ПРИШЕЛ, УВИДЕЛ, ПОБЕДИЛ

Каждая начинающая студия-разработчик мечтает сделать игру, которая потрясет самые основы жанра. Выходит это далеко не у всякого, но у Bohemia Interactive, закончившей Operation Flashpoint: Cold War Crisis девять лет назад, вышло.

Масштабный, реалистичный, захватывающий — **Operation Flashpoint: Cold War Crisis** в одночасье перевернул представление о том, каким должен быть современный тактический симулятор. Тут была авиация и бронетехника, и по сравнению с разворачивающимися в игре сражениями перестрелки из **Spec Ops: Rangers Lead the Way**, **Tom Clancy's Rainbow Six**, **Delta Force** казались чем-то малозначительным. Эдакая возня карапузов с куличиками в песочнице на фоне возведения небоскреба Эмпайр Стейт Билдинг.

Невероятно, но над такой громадиной трудилась небольшая команда из тринадцати человек, причем у большинства разработчиков за плечами не было опыта создания крупных проектов. Впрочем, этот факт не помешал им прийти, увидеть и победить.

Семейный подряд

В 1985 году (забавно, действие Operation Flashpoint разворачивается именно в 1985 году) братья Марек и Ондреж Шпанелы открыли для себя удивительный мир виртуальных приключений. Ребята по очереди учились программировать на американском компьютере Texas Instruments 99/4A — им здорово повезло, что родители смогли купить первый в мире домашний компьютер с 16-битным процессором частотой 3,3 МГц.

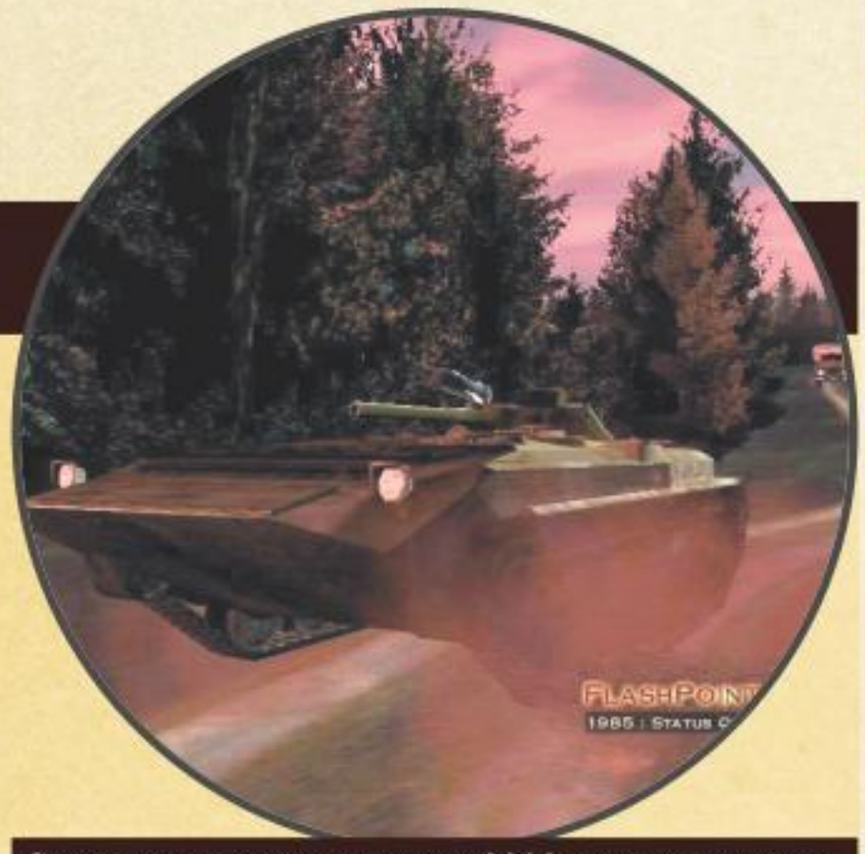
«Как он попал в нашу квартиру… это уже другая история, — улыбается Марек. — Нас тогда больше заботило, что для TI 99/4A совсем не было игр, а нам ужасно хотелось играть. Но мы, вероятно, были единственными владельцами такого компьютера во всей стране, и все, что нам оставалось делать, — это учиться

B.L.O.U.D. — первая игра Ондрежа и Марека.

Gravon затерялась на фоне авиасимуляторов от более маститых американских компаний.

КАЛЕЙДОСКОП НАЗВАНИЙ

За четыре года игра успела несколько раз поменять название. Изначально проект назывался Poseidon. Затем добавились двоеточие и словосочетание Operation Apocalypse. В апреле 1999 года, когда разработчики впервые показали скриншоты из игры, проект назывался просто FlashPoint. Позже его переименовали во FlashPoint 1985: Status Quo. После подписания в сентябре 2000 года контракта с издательством Codemasters игру окрестили Operation Flashpoint, и только в марте 2001-го, за три месяца до релиза, был утвержден финальный вариант названия — Operation Flashpoint: Cold War Crisis.



Скриншот сделан в апреле 2000 года, когда игра называлась FlashPoint1985: Status Quo.

программировать на языке BASIC».

Вскоре братья навострились программировать так, что писать игры им стало нравиться куда больше, чем собственно играть. «Ондреж — превосходный программист, — признается Марек британскому журналу PC Zone. — Я никогда не мог за ним угнаться: на то, что у него получалось за 15 минут, у меня уходил целый день».

Через пару лет у Марека и Ондрежа появился Atari 800XL, на котором они написали игру **B.L.O.U.D.**, где нужно было бродить вдоль высоких стен в поисках выхода из запутанного лабиринта. А в 1991 году они выпустили аркаду **Invaze z Aldebaranu** («Вторжение с Альдебарана») для Atari ST.

После «Вторжения» братья заинтересовались военной тематикой. «Мы всегда хотели создать первоклассный военный симулятор с большим количеством транспортных средств и полной свободой передвижения», — говорит Марек.

В 1994 году они выпустили трехмерный танковый симулятор **Gravon** для Atari Falcon. Игра была недурная, но забыли ее быстро — под напором PC-гейминга Atari в те дни стремительно теряла популярность. В 1996-м стартовала разработка ремейка классической восьмибитной «леталки» **River Raid**. Игра должна была выйти под названием **Rio Grande**, но так и не увидела свет, поскольку Ондреж увлекся написанием нового, полностью трехмерного движка Real Virtuality, на котором в 1997 году собрал простенькую техническую демоверсию под кодовым названием **Poseidon** (второе название — **Dawn of Flashpoint**). Установите ее с нашего диска: там неказистый вертолет, управляемый мышью, летает над дорогой, рекой, домишками, танками. Даже не верится, что это прообраз великолепной **Operation Flashpoint: Cold War Crisis**.

Потенциал Real Virtuality разглядел Марек — и в 1997 году предложил Ондрежу написать полноценную игру. Но одно дело мечтать о «первоклассном военном симуляторе», и совсем другое — претворять грандиозные планы в жизнь.

Четыре года эволюции

На первых порах разработкой занимались лишь братья Шпанелы, но постепенно штат увеличивался. В 1998 году команда состояла из четырех человек, а в 2001-м над Operation Flashpoint на постоянной основе трудились уже тринадцать сотрудников.

Invaze z Aldebaranu напоминает старый добрый приставочный хит Galaxian от Namco.

Программисты, дизайнеры и художники легко общались друг с другом, обменивались мнениями по поводу различных элементов игры и постоянно предлагали идеи по улучшению геймплея. Многие работали удаленно, и, чтобы упростить общение, разработчики уже тогда проводили телеконференции, а на специальном закрытом интернет-сервере выкладывали свежие новости.

С самого начала братья Шпанелы решили, что они не станут копировать игры конкурентов и ни в коем случае не прогнутся под так называемые «требования современного рынка». В 1998 году вышли сразу три спецназовских шутера: Spec Ops: Rangers Lead the Way, Tom Clancy's Rainbow Six и Delta Force. В 1999-м подоспел еще один схожий проект — **SWAT 3: Close Quarters Battle**, но Марек и Ондреж продолжали гнуть свою линию.

«Конечно, мы играли и в военные симуляторы, и в экшены, и фильмы о войне видели, но мы никогда не пытались сделать улучшенную копию уже существующего продукта, — вспоминает Марек. — У нас имелось свое представление о том, как должна выглядеть наша игра, — впрочем, даже оно постепенно менялось по ходу разработки. Мы были готовы удалять, добавлять, изменять любые элементы игры, если это могло сделать ее лучше».

Игра постоянно совершенствовалась. Финальный вариант значительно отличается от того, что было задумано в самом начале. Несколько существенных изменений произошло и в геймплее. Так, на скриншотах ранней версии образца 1999 года можно заметить, что у каждого солдата есть аркадная полоска здоровья, а у бронетехники еще и показатель «броня», как в классических шутерах от первого лица. Вдобавок к этому сильно перегружен интерфейс: надписи занимают чуть ли не треть экрана.

«Тогда в игре было намного больше открытых пространств и масштабных битв с применением тяжелой бронетехники и куда меньше сражений с участием пехотинцев», — комментирует Марек. Но управляться с ними было тяжело: «Главная проблема заключалась в том, что у нас не было работающей логики и механики игры. У юнитов не получалось

В первой версии Poseidon использовалась как полигональная, так и спрайтовая графика.

А вот более поздняя версия Poseidon. Улучшения видны невооруженным глазом.

ВНИМАТЕЛЬНЫЙ ИГРОК НАЙДЕТ В OPERATION FLASHPOINT:

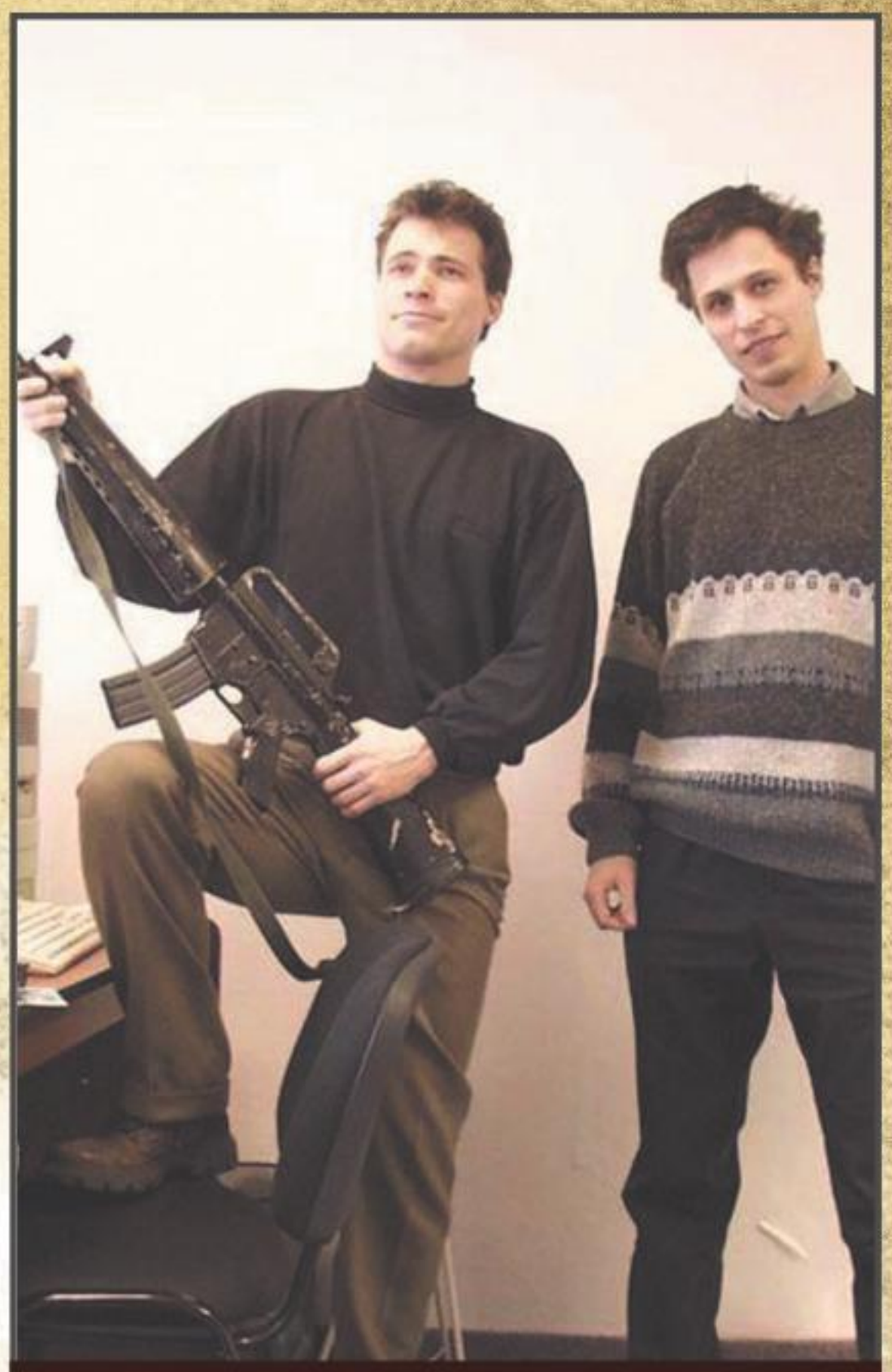
АРМЕЙСКИЕ ПАСХАЛКИ

В бараках в Колгуеве на стене висят плакаты, и на одном из них изображен Сталин.

В Малдене в комнате часовых можно отыскать висящий на стене портрет Ленина.

В Rio Grande нужно расстреливать из авиационной пушки различные наземные цели.

Скриншот из OPF образца 1999 года. Обратите внимание на песочный камуфляж солдата, в финальном варианте его нет.



Братья Шпанели готовы разрабатывать Operation Flashpoint.

найти путь, сражаться и целиться. Мы даже не могли провести тестирование, поскольку ничего не работало. Требовалось связать воедино физику, искусственный интеллект и другие элементы игры. Когда все функционирует в линейной окружающей среде, наступает время переходить в динамическую — мы же пытались сделать наоборот».

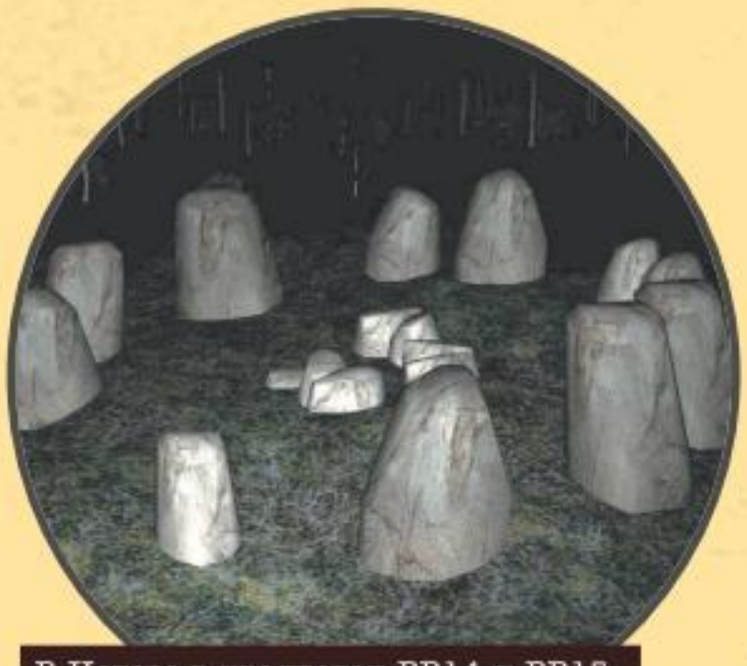
Европа в огне

Отдельного рассказа заслуживает сюжет. События разворачивались не в альтернативном прошлом, а в недалеком будущем. После Третьей мировой войны между Востоком и Западом из-за ядерных взрывов почти вся планета превратилась в безжизненную пустыню. Осознав, что они натворили, противоборствующие стороны отказались от применения оружия массового поражения и стали использовать в сражениях за уцелевшие участки земли небольшие мобильные подразделения.

Лишь потом на горизонте появился взбунтовавшийся советский генерал Губа. «Сюжет был словно позаимствован из научно-фантастической книжки. Последние сто американских солдат встречаются с последней сотней советских солдат на острове, и им не приходит в голову ничего лучше, чем сражаться друг с другом. Мы переписали эту историю много раз, пришли в итоге к 1985 году, современному сеттингу... Множество текс-

COLD WAR CRISIS СРАЗУ НЕСКОЛЬКО ЗАБАВНЫХ ПАСХАЛЬНЫХ ЯИЦ

На Эвероне в квадрате HE77 стоит пушка. Возможно, разработчики планировали включить в игру противотанковую артиллерию.



В Ногове в квадратах BB14 и BB15, а также в Малдене в квадрате EF20 спрятаны уменьшенные копии Стоунхенджа.

Наконец, если переставить время на 25 декабря, то на Эвереноне в квадрате EJ53 рядом с обычными деревьями вырастут украшенные разноцветными шарами новогодние елки.

тов было написано впустую, но теперь это не имеет никакого значения, ведь в итоге получился отличный сюжет», — подытоживает Марек.

Большое внимание уделялось реалистичности происходящего. Военно-исторический консультант разыскал информацию об огромном количестве современного стрелкового оружия и боевой техники. Большую помощь в сборе информации оказали фанаты игры. Марек говорит, что за сеттингом далеко ходить не надо было — они сами были свидетелями войны, хоть и негласной. «Большинство из нас

лезным занавесом, за его «неправильной» стороной. Однажды пришло время, когда мы начали больше думать об окружающем мире, видеть подоплеку событий, несмотря на официальную пропаганду. Я каждую ночь слушал радио «Голос Америки» и Рональда Рейгана, который говорил об «Империи зла», — вспоминает Марек в интервью GameSpy. — Сейчас все изменилось, и кажется, что люди полностью забыли то противостояние. Но мы чувствуем, что нам удалось ухватить суть того времени и реалистично воспроизвести военный конфликт эпохи

Вскоре от зеленой полоски здоровья солдата в правом верхнем углу откажутся, и игра станет более хардкорной.

В конце 90-х американские танки выглядели неказисто.

холодной войны. Ведь эта война шла здесь, прямо здесь. У нас офис в Праге — может быть, если бы я сидел там в 1968 году, я бы видел на улицах советские танки».

Три виртуальных острова Operation Flashpoint имеют реальные прототипы. Так, Колгуев срисовали с испанского острова Тенерифе, что в Атлантическом океане, Эверон — с хорватского острова Крк, а Малден — с греческого Левкаса. Названия населенных пунктов позаимствованы у чешских и французских городов и деревушек. Природные ландшафты и крупные архитектурные объекты из игры как две капли воды похожи на свои прототипы. Так что не удивляйтесь, если когда-нибудь вы будете прогуливаться по чешским и польским городам и деревням Давле (Davle), Опатов (Opatov), Петровице (Petrovice u Karvine) и обнаружите знакомые набережные, шоссе, горы, замки и даже дома.

Хуже «Реймана»

В 1998 году чешские разработчики заключили соглашение с издательством **Interactive Magic**. Учрежденная в 1995 году основателем **MicroProse** Биллом Стили, американская компания специализировалась на выпуске симуляторов боевой техники — **iF-22**, **WarBirds**, **iPanzer'44**. Летом 1999 года Interactive Magic покинула издательский рынок, и в результате права на Operation Flashpoint перешли к **Ubisoft Entertainment**. Трудно поверить, но французы не сочли проект перспективным: в то время военный симулятор не соответствовал имиджу компании, выпускавшей семейные игры. Это сейчас издательство делает ставку на Rainbow Six, Ghost Recon, Splinter Cell и Brothers in Arms, а тогда главным брендом Ubisoft Entertainment был **Rayman**.

Разрыв с конторой Билла Стили сильно ударил по карману разработчиков. Стабильность наступила лишь в сентябре 2000 года после подписания договора с **Codemasters**. Британская компания обеспечивала надежный финансовый тыл и, что самое главное, не ограничивала творческую свободу. Так, курировавший разработку Хал Сендбач сильно удивился, когда впервые познакомился с игрой: не успел управляемый им герой десантироваться из вертолета, как тут же отправился на тот свет от шальной пули. Однако Хал не стал ругать дизайнеров за чрезмерную сложность и настаивать на упрощении геймплея. Наоборот, он подчеркнул, что подобные высоко реалистичные эпизоды напоминают ему фильмы «Спасти рядового Райана» и «Взвод».

По сведениям Gamasutra, где был опубликован один из первых постмортемов Operation Flashpoint, бюджет проекта составил $600 000 — не слишком дорого за первоклассную иг-

К 2000 году штатовская бронетехника существенно похорошела.

Апрель 2000 года — к этому времени был готов, пожалуй, самый лучший уровень игры — с высадкой морского десанта.

Еще один скриншот 2000 года. По сравнению с апрельским вариантом значительно улучшилась детализация местности.

ру с 800 трехмерными моделями, 5000 текстур, 100 000 слов, 250 000 строк кода C++ и 60 однопользовательскими миссиями. Bohemia Interactive могла бы найти издательство с более тугим кошельком, но не факт, что тогда студии не диктовали бы сверху, что ей надо делать.

Хал Сендбач и Марек Шпанел составили четкий график сдачи материалов. В ноябре Bohemia Interactive подготовила сырой вариант сетевого режима. В январе окончательно утвердила список миссий. К концу февраля разработчики собрали альфа-версию игры, а в марте нарисовали логотип и определились с внешним видом обложки. В общем, жизнь шла по расписанию и чем-то напоминала военную службу.

■ ■ ■

За три месяца до релиза с интервалом в несколько дней в интернете появились две демоверсии — мультиплеерная и одиночная. Интерес оказался очень высок, демки скачали более одного миллиона человек. В различных странах стали зарождаться фанатские сообщества. После выхода игры появилось больше сотни интернет-сайтов, многие из них живы до сих пор.

В пятницу 25 мая 2001 года после нескольких дней тщательного изучения геймплея представитель Codemasters, приехавший в Прагу с инспекцией, наконец-то дал добро на отправку файлов в головной офис издательства — для финального тестирования. Ночью программисты залили файлы на FTP и отправились по домам отсыпаться.

Проверка заняла всего-навсего два дня. Самую крупную ошибку отыскали в воскресенье после обеда, исправленный вариант подготовили к полуночи. Через несколько дней мастер-диск отправился на завод, и 22 июня игра заняла свое законное место на полках европейских магазинов (в Северной Америке релиз состоялся чуть позже — 29 августа). К концу сентября было продано более 500 000 копий, а в январе 2002 года тираж перевалил за один миллион экземпляров. До России игра добралась лишь в апреле 2002 года — «**Бука**» выпустила Operation Flashpoint: Cold War Crisis вместе с аддоном **Red Hammer**.

В сентябре на лондонской выставке ECTS 2001 Bohemia Interactive была признана лучшим PC-разработчиком года, а в марте 2002-го на GDC удостоилась звания «Новичок года». Марек Шпанел говорит, что если бы ему пришлось когда-то отправиться на необитаемый остров, то с собой бы он обязательно взял Operation Flashpoint. ■

ЗНАКОМЫЕ ВСЕ ЛИЦА

Почти у каждого сотрудника Bohemia Interactive есть солдат-близнец в Operation Flashpoint. Моделируя персонажей, разработчики копировали своих друзей, родных и самих себя: в многочисленных видеороликах и во время сражений в кадре мелькает почти весь состав Bohemia Interactive и несколько представителей английского издательства. Так, главный злодей, взбунтовавшийся советский генерал Иван Васильевич Губа, очень сильно похож на председателя Codemasters Джима Дарлинга.

Автор:
Павел Шубский

Прекрасное В СЕТИ

Результаты ежегодной интернет-премии Webby Awards

Давным-давно, когда интернет был совсем маленький и ходил пешком под свой виртуальный стол, группа активистов, которая скоро трансформировалась в Международную академию цифровых искусств и наук, решила создать особую премию. Так, в 1996 году миру была представлена первая профессиональная интернет-премия с красивым названием **Webby Awards**. Сейчас организация объединяет порядка 750 профессионалов своего дела — успешных бизнесменов, звезд эстрады и телевидения, креативных личностей, специалистов в области интернета.

Музыкант Дэвид Боуи, изобретатель сетевых протоколов Винтон Серф, основатель новостного веб-сайта Huffington Post журналистка Арианна Хаффингтон, создатель популярнейшего мультипликационного сериала «Симпсоны» Мэтт Гроунинг, основатель корпорации Virgin Ричард Брэнсон, известные колумнисты The New York Times, Wired, Details, Fast Company, Elle, The Los Angeles Times, Vibe, Wallpaper и многие, многие другие деятели стали беспристрастными судьями — на их плечи легла задача выбрать самые лучшие, самые красивые, самые успешные, самые продвинутые интернет-проекты из многотысячного списка претендентов, — а в этом году заявку в комитет Webby Awards подали создатели десяти с лишним тысяч сайтов из 60 стран мира. Удобство структуры и навигации, выдающийся визуальный дизайн, функциональность, целостность и успешность — вот ключевые составляющие победы.

Четырнадцатая по счету премия Webby Awards, прошедшая в этом году, разделила конкурсантов по более чем ста различным номинациям в четырех основных категориях — «Интернет-сайты», «Интерактивная реклама», «Онлайновые видеоклипы и фильмы» и «Мобильный интернет». Выиграть в каждой из номинаций могли сразу два проекта — победителя Webby Awards выбирали эксперты из судейской комиссии, победителя народного голосования (People's Voice) выбирали самые обычные пользователи путем голосования.

В этом году официальная церемония награждения Webby Awards Celebration проходит в шикарном здании Cipriani Wall Street в Нью-Йорке — ведущим выбран известный комедиант, актер и писатель Би Джей Новак, а победители, как и всегда, выходят на сцену один за другим и произносят торжественную речь длиной всего в пять слов.

Мы просмотрели сайты победителей и отобрали несколько самых интересных проектов — все только для вас!

★ Активность ★

Make It Right

www.makeitrightnola.org

В августе 2005 года на США обрушился один из самых сильных ураганов за всю историю страны — смертоносная «Катрина». Стихийное бедствие унесло жизни 1836 жителей Нового Орлеана, штат Луизиана, под водой оказалось 80% площади города. Экономический ущерб от «Катрины» составил $90 млрд.

Два года спустя актер Брэд Питт решил посетить Новый Орлеан — посмотреть, какими темпами продвигаются восстановительные работы. Как выяснилось, многие районы города все еще лежат в руинах, семьи живут в трейлерах, потому что денег на постройку домов нет. Известный филантроп Питт не смог остаться в стороне — актер основал благотворительную организацию Make It Right, которая всеми силами помогает построить город заново, создать хорошие новые дома для тех, чьи жизни разрушила «Катрина».

Результаты трудов Make It Right можно увидеть собственными глазами — участники постоянно выкладывают видеоролики, фотографии и самые последние новости на одноименном интернет-сайте. Четырнадцать семей уже въехали в свои новые резиденции, на подходе еще девятнадцать домов, всего планируется возвести сто пятьдесят.

Лучший визуальный ★ дизайн ★

Hulu

www.hulu.com

Странное слово «Hulu» в переводе с китайского означает бутылочную тыкву — овощ очень странной формы, также известный под названием «калабаш». Казалось бы, что общего может быть между азиатским овощем и мощнейшим сервисом онлайн-трансляции кинофильмов и сериалов? Оказывается, из странных плодов этой тыквы в древности делали шкатулки для хранения ценных вещей. Теперь все встало на свои места! Ах да, еще Hulu переводится как «интерактивная запись», но это ведь совсем не романтично...

Сервис Hulu появился в интернете в 2007 году благодаря стараниям гигантов медиаиндустрии — **NBC Universal** (General Electric), **Fox Entertainment Group** (News Corp) и **ABC Inc.** (Walt Disney Company) при финансовой поддержке **Providence Equity Partner**s. Многомиллионный вебсайт транслирует популярные и не очень популярные телевизионные шоу и полноценные фильмы через встроенный флэш-плеер, библиотека материалов огромна. Смотреть можно бесплатно, но придется терпеть рекламу — переход Hulu на платную основу состоится чуть позже в этом году.

Детище корпораций выводит концепцию телевидения по запросу на совершенно новый уровень доступности — это отличная площадка для обкатки новых бизнес-стратегий (что особенно актуально сейчас, когда зрители постепенно отказываются от классического телевизионного эфира). К сожалению, сервис пока доступен только с территории Америки.

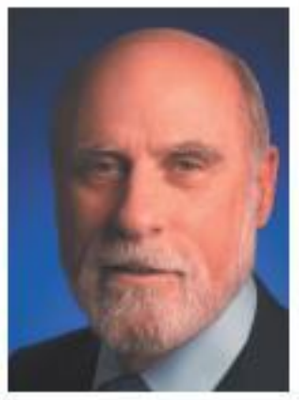
Специальные НОМИНАЦИИ

Webby-персона года

Человеком года по версии Webby был выбран шестидесятисемилетний сценарист, актер, известный журналист и лауреат Пулитцеровской премии Роджер Эберт, который вывел интернет-журналистику на новый уровень. В 2002 году у Эберта диагностировали рак щитовидной железы, он перенес несколько операций, потерял голос, сейчас мало ездит, зато ведет блог **RogerEbert.SunTimes.com**. Тексты Эберта перепечатывают около двухсот известных журналов — как онлайновых, так и реальных, — несмотря на болезнь, он остается страстным и влиятельным критиком.

Достижение всей жизни

Специальная награда четырнадцатой Webby Awards за жизненные достижения досталась Винтону Серфу, который по праву считается папой современного интернета. Господин Серф участвовал в разработке оригинальных протоколов TCP/IP и проектировке базовой структуры Всемирной паутины — именно этот человек придумал методику передачи данных через интернет. Сейчас ученый работает старшим вице-президентом и «главным проповедником интернета» в Google.



Лучшая актриса

Премия Webby награждает только тех, кто проявил себя в интернете, так что и актриса здесь интернетовская — премию в спецноминации «Лучшая актриса» получила Эми Полер, успешно создавшая онлайновый сериал Smart Girls at the Party (***www.onnetworks.com/videos/smart-girls-at-the-party***). Госпожа Полер показала, что даже брендированный контент может быть интересным и развлекательным, — хотя мы бы, например, были не против, если бы приз достался Фелиции Дэй.

Видеохудожник года

Коллегия Webby Awards согласилась, что авторы самых новаторских клипов — это инди-рокеры **OK Go** (***www.okgo.net***). Их творения — ролики на песни A Million Ways, Here It Goes Again и This Too Shall Pass — «продемонстрировали сообразительность, артистичное видение и гениальный подход к созданию вирусных видеоклипов». Еще бы! Вы никогда не бегали по восьми беговым дорожкам под Here It Goes Again?

Агентство года

«Агентством года» по версии Webby Awards стало рекламное агентство BBDO (Batten, Barton, Durstine & Osborn). Сайты BBDO победили в девяти номинациях Webby Awards — неудивительно, что более миллиона посетителей проголосовали за американскую компанию, когда пришел черед выбирать лучшее агентство.

Лучший визуальный ★ дизайн ★

Nike History of Flight

www.nike.com/jumpman23/historyofflight/

Майкл Джордан ушел на пенсию в 2003 году, однако слава лучшего баскетболиста всех времен и народов никуда не делась. Так, компания **Nike** не пожалела денег на создание интерактивной истории спортивных кроссовок Air Jordan — популярнейшего бренда, раскрученного до предела благодаря славе оригинального «владельца».

Самая первая версия Air Jordan была представлена миру в 1985 году — спроектированная для Джордана серия кроссовок быстро набрала популярность, пока баскетболист шел от одной победы к другой. Линия времени на сайте History of Flight раскрывает самые разные подробности, недоступные поклонникам ранее. К примеру, вы знали, что Джордан отказался от первого дизайна Air Jordan из-за «дьявольской» цветовой гаммы? Дизайнеры тогда предложили кроссовки в черном и красном цвете. А знали ли вы, что пятая версия Air Jordan была специально покрашена отражающей краской, чтобы вспышки фотокамер подсвечивали кроссовки? Или знаете, что при создании прошлогодних Air Jordan 2009 дизайнеры вдохновлялись выступлениями фехтовальщиков?

Интерактивная лента времени позволяет посмотреть фотографии всех модификаций Air Jordan, проследить за изменяющейся с годами формой и узнать очень много нового. Каждый элемент интерфейса оформлен со вкусом — за это History of Flight и получила награду Webby Awards.

Фан-сайт ★ знаменитости ★

Jim Carrey Official

www.jimcarrey.com

Всемогущий повелитель лица, король придурковатых шуток, вечный частный детектив Эйс Вентура, а также похититель Рождества, известный в миру под именем Джим Керри, тоже засветился на Webby Awards. Эксцентричный человек остается эксцентричным во всем, и личный сайт господина Керри — отличное тому подтверждение. Зайдя на официальную страницу комика, вы не увидите стандартных меню со ссылками на биографию и фото. Первое, что бросится в глаза, — это изрядно отфотошопленный портрет главного героя. А дальше... дальше начнется полный артхаус.

Страница живет своей, абсолютно потусторонней жизнью. Черно-белая голова Маски из одноименного фильма двигает глазами, следя за курсором мыши, на дереве сидит птичка с головой Керри (это ссылка на Twitter-аккаунт актера) и выкрикивает несвязные слова, в воздухе висит дымящая электростанция, из которой сочатся нефтяные капли, из зеленого деревца с лицом Гринча выскакивают поджаренные тосты, изредка на странице показывается мужик с лосиными рогами вместо головы и фотоаппаратом в руках (если успеть нажать на него, на экране появится известная фотография, где Керри целуется с Эваном Макгрегором). Сайт содержит несколько психоделических сцен — чтобы увидеть их все, нужно лишь запастись терпением и понажимать на странные объекты. Венец всего — туннель с ярким золотистым светом в конце, явная цитата из фильма «Вечное сияние чистого разума». Ролик с туннелем можно скачать и установить в качестве скринсейвера. Разработчики сайта — студия 65 Media — создали нечто невероятное. Советуем всем.

☆ Блог о культуре ☆

#506 When the person you're meeting is even later than you are

Crap, crap, crap, crap, crap.

You're late.

Racing, **running**, rushing, you're checking your watch and picturing your friend **tapping their foot** and rolling their eyes while waiting for you.

That's why it's great when you arrive hot, **sweaty**, and breathless just before they rush around the corner

1000 Awesome Things

http://1000awesomethings.com

Каждый день в нашей жизни случается много приятных событий, нужно только уметь их замечать: поезд пришел ровно тогда, когда вы спустились на платформу, или в супермаркете вы успели занять единственную свободную кассу, или в кармане осенней куртки обнаружилась забытая тысяча рублей. Автор запущенного в июне 2008 года блога 1000 Awesome Things как раз пишет о таких вот случайных приятностях повседневной жизни — каждый день в журнале появляется очередной замеченный факт. Иногда истории снабжаются советами — как сделать так, чтобы удачный момент повторился в будущем.

Создатель блога — канадец по имени Нил Пасрича — начал обратный отсчет тысячи классных вещей, чтобы хоть как-то скрасить удручающую действительность, ведь «в газетах только и пишут о том, что мир находится на грани коллапса, льды тают, пираты зверствуют на море...». В блоге 1000 Awesome Things можно обсудить приятный запах свежей выпечки или то, как здорово нажать на кнопку «дремать еще 10 минут» на будильнике.

☆ Бизнес-блог ☆

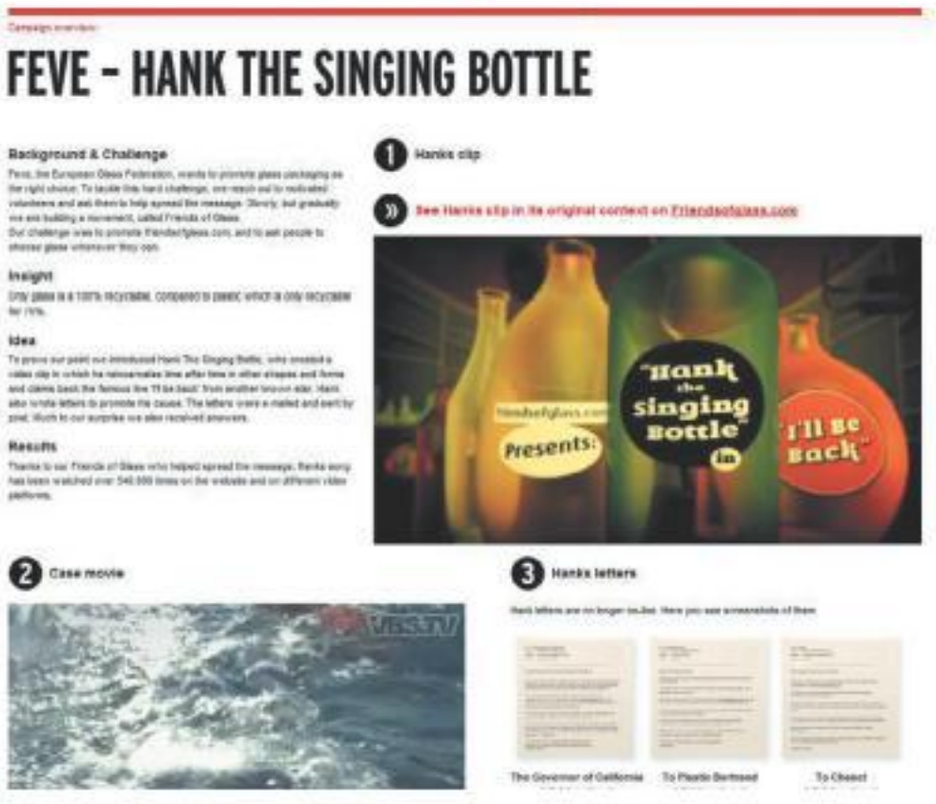
Mashable

www.mashable.com

Кто-то точно должен присматривать за всеми этими социальными сетями, рассказывать об их премудростях и подводных камнях, разве не так? Вакантное место в 2005 году занял некий Пит Кэшмор — парень из небольшого шотландского городка создал специализированный блог со странным названием Mashable. Стартап, рассказывающий о новостях из мира Web 2.0 и социальных сервисов, быстро взлетел к вершинам чартов — в месяц страницы Mashable просматривают 15 млн раз.

Авторы блога регулярно рассказывают миру о событиях, связанных с Facebook, YouTube, Twitter, MySpace и другими, менее крупными социальными сервисами. Где-то изменился дизайн, куда-то добавилась новая папка синхронизации, кто-то потерял информацию о пользователях — обо всем можно узнать, зайдя на Mashable. И посетители, и редколлегия Webby Awards сочла труд господина Кэшмора достойным награды.

☆ Ассоциации ☆



Hank the Singing Bottle

www.friendsofglass.com/hank/

Европейская федерация по стеклянной таре, также известная как FEVE, считает, что все бутылки должны быть изготовлены из стекла. Причина проста — материал признан на 100% перерабатываемым. Из каждой использованной стеклянной бутылки можно изготовить новую без выброса вредных примесей в атмосферу и складирования отходов! Куда более популярный пластик, в свою очередь, можно переработать только на 75%.

В поддержку кампании FEVE коммуникационное агентство These Days разработало симпатичного персонажа — Хэнка Бутылку. Очеловеченная емкость поет песни на сайте Friends of Glass, рассказывает о семи своих перерождениях и искренне считает, что фраза «I'll be back» по праву принадлежит ей. Намерения Хэнка как никогда серьезны — персонаж пишет письма вполне реальным людям. К примеру, «железного» губернатора Калифорнии Арнольда Шварценеггера попросили рассказать миру про настоящего автора слогана «I'll be back», а у бывшего президента СССР Михаила Горбачева спросили разрешения печатать футболки с фразой «GLASSNOST NOW».

Инициатива нашла отклик — видеоролик с поющим Хэнком просмотрели 540 000 человек, а на некоторые письма пришли ответы. Теперь нужно, чтобы стеклом заинтересовались не только обычные люди.

Автомобильная ☆ индустрия ☆

Porsche Panamera Website

www.panamera.com

Вот уж кто точно никогда не скупится на качественную рекламу, так это производители автомобилей. Компания **Porsche** представила «семейный» спортивный седан **Panamera** и запустила соответствующий рекламный вебсайт с красивыми трехмерными моделями машин и интересным контентом.

Создатели не поленились записать рев двигателя каждого болида из обширного модельного ряда — звук активируется при наведении на машину курсора мыши. Любители покопаться в фактах смогут узнать много нового о своей любимой модели Porsche: помимо главной звезды Panamera, здесь есть родстер Boxter, купе 911, спортивная игрушка для вычурных богачей Carrera GT, паркетный внедорожник Cayenne, а также классические модели. Страницы машин содержат текстовую информацию и потрясающей красоты видеоролики с очень подходящей музыкой. Поклонники **Need for Speed: Porsche Unleashed** будут крайне довольны — догадываемся, что дизайн-команды сайта и гоночного симулятора как-то связаны друг с другом.

Эстетика и пижонство Porsche здесь присутствует в полном объеме.

☆ Искусство ☆

MoMA Popart

www.moma.org/interactives/redstudio/popart

Попросите любого искусствоведа назвать самый влиятельный музей современного искусства в мире, и, мы бьемся об заклад, ответом будет «The Museum of Modern Art» (MoMA), что в самом центре Нью-Йорка. Творения выдающихся современников — рисунки, архитектура, дизайн, картины, скульптуры, фотографии — все собрано в стенах стильного здания между Пятой и Шестой авеню на Манхэттене.

Интернет-сайт MoMA пользуется популярностью среди продвинутой хипстерской тусовки — здесь есть особый интерактивный раздел MoMA Popart с динамичным интерфейсом. По экрану плывут пузырьки с кусками различных творений современных мастеров — вы ловите понравившиеся и складываете их в корзину для дальнейшего просмотра. Каждый из пойманных фрагментов раскрывается в полноценную фотографию работы с описанием и ссылками на биографию авторов. Предупреждаем сразу — понять современное искусство дано не каждому. Вот вы, например, знаете, что такого легендарного в рисованных банках супа Campbell's руки Энди Уорхола?

Лучшее использование ☆ анимации ☆

The Pop Shoppe

www.thepopshoppe.com

В 1969 году одна небольшая конторка из канадской провинции начала продавать приятный освежающий напиток The Pop Shoppe. Авторы придумали три десятка различных вкусов и оригинальную стеклянную бутылку, которую можно было наполнять заново. Дела быстро пошли в гору — уже через три года напиток продавался в пятистах магазинах по всей Канаде, вышел на американский рынок. Создатели не желали и слышать о традиционных методах распространения напитков и продавали The Pop Shoppe только в своих магазинах, но из-за того, что супермаркеты стали продвигать собственные недорогие напитки, популярность канадской продукции упала так же стремительно, как и возросла. Компанию пришлось закрыть.

В 2004 году Брайан Алгер перезапустил The Pop Shoppe. Изменились форма бутылки и система распространения, но оригинальные вкусы остались. В поддержку напитков был разработан крайне оригинальный интернет-сайт с большой-большой бутылкой The Pop Shoppe. Внутри стеклянной емкости живут интерактивные облака, птички и даже... кирпичи. Если кликнуть на обитателя, он начнет делать что-нибудь забавное — летящая птица станет рассуждать об истинной свободе, синяя гора будет приставать к девушке-вулкану, пират на затопленном корабле попробует смастерить из приятеля-рыбы рыбные палочки. Все это настолько захватывает... мы не смогли остановиться, пока не понажимали на всех интерактивных персонажей, и в общем-то даже забыли, что мы на сайте производителя разноцветных напитков.

☆ Образование ☆

We Choose the Moon

www.wechoosethemoon.org

Стартовавшая 16 июля 1969 года ракета «Сатурн-5» успешно вывела американских космонавтов на орбиту Земли, чтобы они смогли добраться до поверхности Луны. Участники миссии «Аполлон-11» — командир Нил Армстронг, пилот командного модуля Майкл Коллинз, пилот лунного модуля Эдвин Олдрин — стали первыми людьми, которые ступили на поверхность того светлого кругляшка в ночном небе.

В прошлом году лунной миссии «Аполлон-11» стукнуло 40 лет. Для празднования столь важного для человечества события силами NASA, фонда Джона Кеннеди и компании AOL был создан сайт с говорящим названием We Choose the Moon («Мы выбираем Луну»). Напичканные современными технологиями страницы сайта позволяют увидеть точную реконструкцию миссии, начиная от старта ракеты-носителя «Сатурн-5» с площадки Космического центра Кеннеди до прогулок космонавтов по лунной поверхности. Просмотр дополняют записи переговоров космонавтов с Центром управления, многочисленные интерактивные сцены, видеоролики, фотографии, текстовые данные. Особенно приятно, что все загруженные в интернет материалы — не какая-нибудь там симуляция, а точнейшая информация от первоисточника.

Разработчики предлагают использовать We Choose the Moon в школьных классах — думается, заинтересовать детишек движущимися ракетами будет куда проще, чем книгой с аналогичным содержанием.

★ Игра или приложение ★

BMW Z4 Augmented Reality

www.bmw.co.uk/bmwuk/augmented_reality/homepage

Одну из наград Webby Awards в категории «Интерактивная реклама» получило технически продвинутое приложение измененной реальности BMW Z4 Augmented Reality (мы писали об этой технологии в статье «За гранью виртуальности» в «Игромании» №11/2009). Сайт BMW предлагает распечатать специальный символ на листе белой бумаги, активировать вебкамеру и покрутить перед ней распечатку. В окне программы на экране компьютера появится трехмерная модель родстера BMW Z4 — прямо посреди ваших блокнотов и карандашей.

Виртуальной машинкой можно управлять с клавиатуры, при этом вместо следов от шин на экране остаются полосы выбранного заранее цвета — разработчики подсказывают, что можно создавать рисунки и отправлять их в интернет, показывать друзьям. Рулить несуществующим автомобилем по поверхности своего же стола, надо сказать, очень необычно.

★ Вирусный маркетинг ★

AXE «Cleans Your Balls»

www.youtube.com/watch?v=bevJr3Ra84Q

Уже не очень молодая, но все еще чертовски привлекательная актриса Джейми Прессли снялась в потрясающем вирусном ролике, рекламирующем новый гель для душа AXE Detailer Shower Tool. Концепция Cleans Your Balls явно пришлась по вкусу интернет-аудитории — закрытый для молодых посетителей видеоролик посмотрели 1,7 миллиона раз! Дословно-то фраза Cleans Your Balls переводится как «Чистит ваши мячики», но построена она на игре слов — и все прекрасно понимают, о чем на самом деле идет речь в рекламе.

Джейми Прессли играет специалиста по очистке мячиков при помощи геля для душа AXE. Создатели отлично обыграли тему гигиены («AXE очистит даже старые мячики», «Как парням очистить свои мячики, чтобы с ними было приятно играть?» и так далее) — ведущие «реалити-шоу» многозначительно улыбаются и ведут себя крайне вызывающе. Или это просто зрители такие испорченные?

Еда и напитки, ★ стиль жизни ★

Epicurious

www.epicurious.com

Сайты и сообщества о еде довольно популярны в зарубежных сегментах интернета, однако, в отличие от странно выглядящих рунетных бутербродов и «жареного маянезика», там предлагают полезные и эстетично оформленные блюда. Посетители Webby Awards решили, что кулинарные тенденции нельзя обходить стороной, и присудили сайту Epicurious победу сразу в двух номинациях — «Еда и напитки» и «Стиль жизни».

Стильный ресурс предлагает все необходимые рецепты для гурманов: кулинарные спецы узнают, как потушить репу с яблоками, приготовить томатную брушетту, португальский картофельный суп и даже веганский шоколадный чизкейк.

Все рецепты грамотно разнесены по разделам — найти подсказки для приготовления ризотто с шампиньонами не составит труда. Правда, придется выучить английский язык.

★ Мода ★

Wrangler Blue Bell Spring/Summer 2010 Collection

www.bluebelljeans.com

Что мы обычно видим на промосайтах новых коллекций одежды? Много-много фотографий с красивыми полуголыми девушками, накачанными парнями — и минимумом информации. Сайт весенне-летней коллекции Wrangler Blue Bell ушел дальше — он предлагает посетителям поиграться со вполне себе настоящими людьми: спихнуть их со стула, покатать по полу или немножко раздеть... Боже, только не подумайте ничего плохого!

Типичная для **BlueBellJeans.com** зарисовка: камера показывает какого-то мужчину крупным планом, на экране появляется подсказка «потяните молнию куртки вниз». Движения курсора запрограммированы на активацию встроенного видеоролика — куртка расстегивается вслед за движением курсора, мужик стоит в недоумении. Следующие сцены — куда более динамичны, лучше зайдите и посмотрите сами.

С сайта можно скачать и сами видеоролики в разных разрешениях, и качественные фотографии, и даже фанковую музыку. Заинтересовавшиеся новой коллекцией легко найдут ближайший магазин в разных странах и прочитают, чем вдохновлялись дизайнеры Blue Bell Collection.

★ Правительство ★

NASA Home & City Version 2.0

www.nasa.gov/city

В Национальном аэрокосмическом агентстве США надеются, что когда-нибудь мир будет полноценно использовать «зеленые» обновляемые источники энергии, а любую зубную щетку можно будет переработать без обязательных выбросов вредных примесей в атмосферу. Чтобы показать людям, каким должно быть светлое будущее, правительство США запустило интернет-сайт NASA Home & City Version 2.0 с симпатичной трехмерной анимацией.

Секции подсайта Home 2.0 рассказывают об очистительных смесителях для ванных комнат, антибактериальных покрытиях, съедобной зубной пасте, обогащенной витаминами еде, холодильниках с подключением к интернету, улучшенных ботинках и перерабатываемой мебели. Все интерактивные страницы предлагают «узнать больше» и отправляют читателя на другие сайты.

Более общая секция City 2.0 содержит информацию по «зеленым» автомобилям и «зеленому» производству, предлагает использовать инновационные решения в аэропортах и спортивных залах. Уж не знаем, на что именно рассчитывает NASA, но сделать красивую картинку — это одно, а воплотить идеи в жизнь — совсем другое. Видимо, премия Webby выдается даже за хорошую мотивацию.

★ Красота и косметика ★

The Fixers

www.thefixers.com

Компания Unilever не жалеет денег на креативную рекламу продукции под брендом AXE — это мы уже успели понять по ролику «Cleans Your Balls» с Джейми Прессли (читайте главку про номинацию «Вирусный маркетинг»). Как оказалось, это не единственное промо AXE, получившее статуэтку Webby Awards.

Встречайте «Посредника»! По заказу Unilever аниматоры и телевизионщики студии Mekanism сняли настоящее интернет-шоу The Fixer Show. Посредник — это афроамериканец, который знает все. Абсолютно все. Он может исправить — или спасти — что угодно: протекающую раковину, боксерский поединок, ланч, цены на бирже, кота и даже игру. Вашу игру. Мастер на все руки расскажет, как прийти в себя после мощного ночного отдыха, как познакомиться с латиноамериканской красоткой и что делать, если красотка оказалась не 1985 года рождения, а 85 лет от роду. Разумеется, любую вашу проблему может решить подходящий гель для душа! Кто бы сомневался.

★ Кино ★

District 9

www.d-9.com

Фильм «Район №9» Питера Джексона про инсектоидных пришельцев в южноафриканском городе Йоханнесбург понравится далеко не всем — прекрасная картинка и потрясающая эстетика тут соседствует с противоречивым сюжетом и разными нестыковками. В поддержку фильма рекламное агентство Trigger LLC разработало сразу три интерактивных вебсайта. На главном, **d-9.com**, размещена карта того самого девятого района Йоханнесбурга — здесь можно проследить за активностью пришельцев, просмотреть последние новости «с полей». Во время просмотра появляются предупреждения об очередных нарушениях пришельцев — взрывах машин, перепалках с правительством и так далее. А еще на сайт можно зайти под видом инопланетянина. Правда, буквально через пару секунд вас попросят ввести идентификационный номер, скажут, что всем инопланетным гражданам Йоханнесбурга необходимо пройти процедуру регистрации, и отправят на сайт правительственной организации MNU.

На сайте самой MNU, к слову, можно найти список вакансий компании — дантист для пришельцев, например, или переводчик с щелкающего иноземного языка.

ВЗГЛЯД ХАРДКОРЩИКА

СОЦИАЛЬНЫЕ ИГРЫ

Чем грозит игровой индустрии новая волна казуальных игр для Facebook и других социальных сетей

За пределами США живет 70% аудитории социальной сети **Facebook**. 200 млн людей пользуются Facebook ежедневно, 400 млн — ежемесячно. По темпам роста Facebook еще в 2008 году обогнал **Bebo**, **Friendster**, **Hi5** и, разумеется, **MySpace**, некогда самую популярную социальную сеть Северной Америки. За шесть лет, прошедшие со дня основания Facebook, свыше 1 млн разработчиков создали более 500 тысяч приложений, а представленные в Facebook игры потребляют порядка 235 млн пользователей в месяц. У игр для Facebook больше пользователей, чем у **World of Warcraft** и **Xbox Live**, вместе взятых, а аудитория самой популярной в Facebook игры **FarmVille** (82 млн активных пользователей) больше аудитории всего **Twitter** (75 млн пользователей).

С таким чудовищным количеством потребителей игры для Facebook не могут не повлиять на игровую индустрию в целом. На последней **Game Developers Conference** в Сан-Франциско активно обсуждались игры для социальных сетей, на PlayStation 3 недавно появилась первая игра с возможностью публикации результатов в Facebook, социальностью озабочены такие титаны индустрии, как **Electronic Arts** и **Activision Blizzard**. Разработать социальную игру очень просто, заработать на ней денег — еще проще, поддержка готового продукта не требует особых затрат и усилий. Чего вы ждете, собственно говоря?

Поток

Ни одной гениальной игры для социальных сетей до сих пор не сделано — это охотно признает менеджер игровой части Facebook Гарет Дэвис. По его словам, социальные игры находятся на ранней стадии развития — пока нет такой игры, которая стала бы для Facebook аналогом **Super Mario Brothers** на NES, **Sonic the Hedgehog** на SEGA и **Halo** на первом Xbox. Платформа есть, но она пока не очень игровая...

Возможно, такой игрой станет **Civilization Network** Сида Мейера или второй-третий проект новой компании Ричарда Гэрриота (про обоих читайте на врезках). Мейер и Гэрриот — далеко не единственные ветераны, занимающиеся социальными играми. Главный дизайнер **Civiliza-**

Социальный аспект самой популярной в мире социгры FarmVille заключается в следующем: чтобы расширить площадь своей фермы, нужно либо пригласить 8 друзей, либо заплатить реальные деньги.

tion 2, **Sid Meier's Alpha Centauri** и **Rise of Nations** Брайан Рейнольдс возглавляет отдел игровой разработки самого успешного Facebook-издателя **Zynga**, а главный дизайнер **Civilization 4** Сорен Джонсон занимается социальными браузерными играми в **EA 2D**. Легендарный сотрудник **Infocom** Стив Мерецки — вице-президент по игровому дизайну в компании **Playdom**, создавшей одну из самых популярных игр для MySpace (**Mobsters**). Про социальные игры на GDC высказались Дэвид Перри, публично обругавший китайскую MMORPG **ZT Online** за платные сундуки со случайными игровыми предметами, и Рэй Мьюзика из **BioWare**, призвавший разработчиков думать не о немедленных доходах, а о перспективах и культивировать сообщества преданных поклонников. В социальные игры идут первые лица индустрии, а лица вторые дают им полезные советы и подсказывают, как можно сделать игру лучше и честнее.

Под «социальными играми» можно понимать разные вещи — социальными игроками считают себя и одинокий пользователь, ранним утром кликающий мышкой в World of Warcraft, и собравшаяся за **Rock Band** веселая компания. Под социальными играми в Facebook и других соцсетях в данный момент понимается примитивнейшая разновидность казуальных игр — в лучшем случае это урезанные версии уже существующих жанров (MMORPG, виртуальные зоопарки, градостроительные симуляторы и стратегии), в худшем — слегка замаскированный под игру генератор спама и устройство по выжиманию реальных денег из доверчивых пользователей.

Чтобы составить исчерпывающее представление об этих играх, не обязательно регистрироваться в социальной сети, достаточно взглянуть на **Facebook Game Idea Generator** (***WhisperStorm.com/apps/fbgameideas***) или **Progress Wars** (***ProgressWars.com***). На первом сайте случайно генерируемые названия вроде Social Saga («Социальная сага»), Pirate World («Мир пиратов») или Vampire Rivals («Вампиры-конкуренты») ничем не отличаются от названий реально существующей Facebook-продукции, на втором как нельзя лучше выражена концепция «социальных MMORPG». Все, что нужно делать в Progress Wars, — это жать на кнопку «Выполнить миссию» и смотреть, как заполняется шкала опыта. Миссии генерируются случайным образом («Разберись с наркодилерами», «Уничтожь соевые бобы», «Заполни склад рыбой»), а геймплей начинается и заканчивается одной-единственной кнопкой... и игра при этом почти не отличается от **Mobsters**, **Mafia Wars**, **Mob Wars**, **Dungeons & Dragons: Tiny Adventures** или любой другой ролевой игры для социальной сети.

В социальных играх происходит примерно то же, что и в обычных, там эксплуатируются те же особенности человеческой психики (тяга к соперничеству и коллективному взаимодействию), игроки снова и снова повторяют одни и те же бессмысленные действия ради роста абстрактной шкалы... но происходит это в грандиозных масштабах и совсем уж упрощенном виде. От игрока ничего не требуется — нужно только регулярно заглядывать на сайт и жать кнопку, чтобы узнать, что будет дальше. Игровую механику этим играм заменяет статистика.

Всю продукцию социальных титанов **CrowdStar**, **Zynga** и **Playdom, RockYou!** можно разделить на игры, использующие реальные социальные связи

Progress Wars — сайт-эксперимент, показывающий, что получится, если вынести социальную MMORPG за пределы социальных сетей.

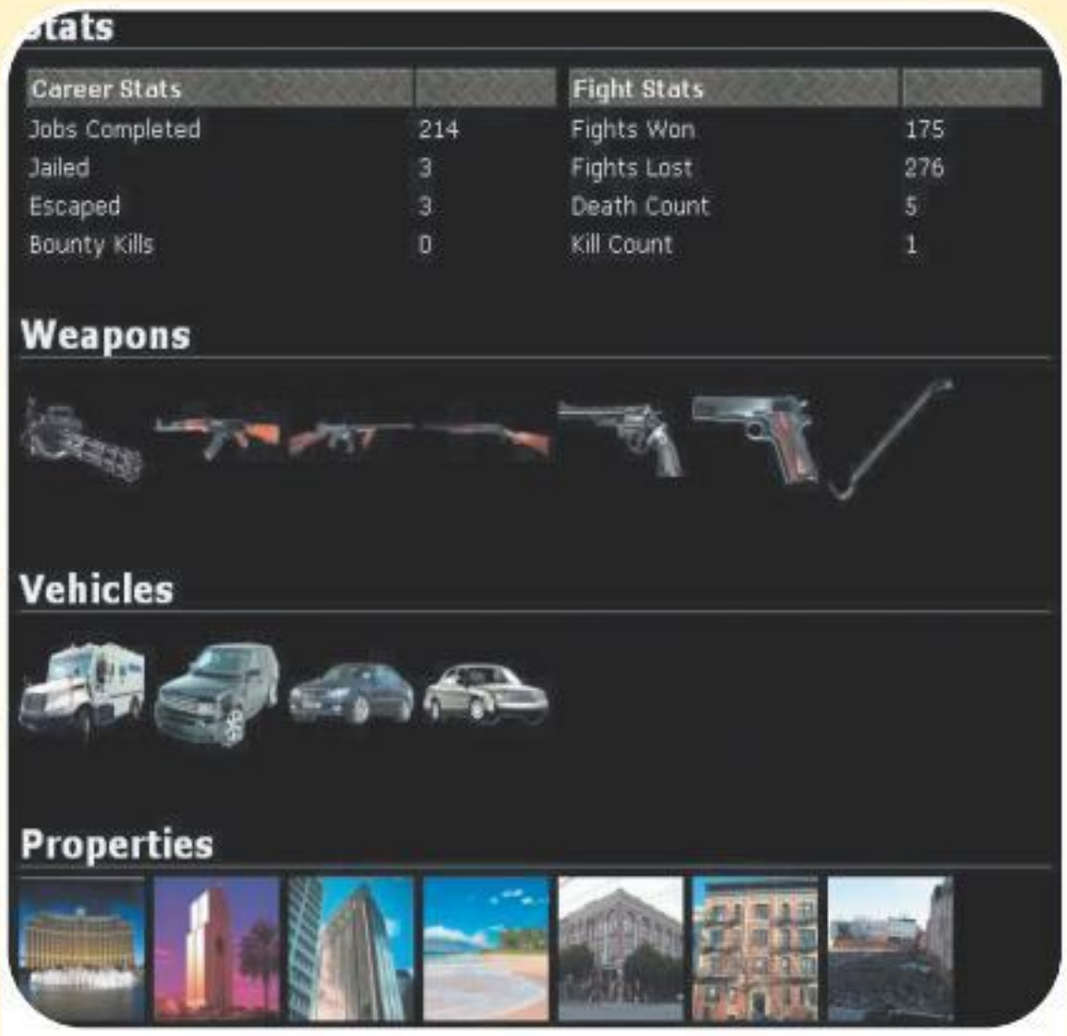
Pet Society, инструмент для выжимания денег из женщин 24-60 лет. Деньги идут на предметы виртуального ухода за виртуальными зверьками.

Facebook и Сид Мейер

Мейер разрабатывает самую ожидаемую игру в истории социальных платформ

Сид Мейер вернулся с **Civilization Network** — и, как это обычно у него бывает, выступает не только дизайнером, но и программистом. На GDC 2010 Мейер о новом проекте говорил только вскользь: мол, хотели разрешить игрокам дарить друг другу золото через Facebook, но во время тестирования обнаружилось, что золотом никто делиться не собирается. Игра находится «в разгаре тестирования», в ней будет кооперативный режим, дефматч, синглплеер... и лично Сиду очень интересно, будут ли игроки играть «понемножку» или запойными сессиями.

Больше всего, конечно, интригует кооператив — вместе интереснее выигрывать битвы и шпионить за врагами, строить города и чудеса света, организовывать правительства с друзьями и членами семьи и подтасовывать результаты выборов. Все эти возможности (равно как и запуск игры в 2010 году) Мейер обещает лично на сайте ***www.facebook.com/civnetwork***.



Mob Wars — более ранняя версия социальной гангстерской игры, разработчик которой (Дэвид Маестри) отсудил у SGN права на игру, а у Zynga с ее Mafia Wars — $7 млн за плагиат.

В (Lil) Green Patch разработчики предлагают спасать леса Амазонки — некоторые компании клянутся, что часть денег идет благотворительным организациям, борющимся с мировым голодом и глобальным потеплением.

игрока в примитивном игровом процессе (Mafia Wars, FarmVille); игры, в которых примитивный игровой процесс построен на таких формах социального взаимодействия, как общение, торговля или флирт (**YoVille**), тамагочи (**Pet Society**); настолки, изначально разработанные для игры с живыми людьми (**Texas Hold'em Poker**, **Scrabble**), и викторины с онлайновыми таблицами рекордов (**Who Has the Biggest Brain?**, **Word Challenge**).

Самый быстрорастущий демографический сегмент Facebook составляют женщины в возрасте за 55 лет (да и вообще, согласно последним исследованиям, женщин всех возрастов в социальных сетях больше, чем мужчин), так что насчет казуальности все понятно. Но игры в Facebook являются неотъемлемой частью постоянного потока информации — апдейты, линки, видео, фотографии, статусы, сообщения о покупках и достигнутых результатах, о том, что понравилось или не понравилось тому или иному пользователю... «Социальные игры — это средство коммуникации, — говорит основатель и исполнительный директор SGN Шервин Пишевар. — Поэтому для них нужна огромная социальная система поддержки вроде MySpace или Facebook».

Однорукие бандиты

По словам Брайна Рейнольдса, социальные игры в Facebook должны быть в первую очередь социальными, и только во вторую — играми. В FarmVille, например, играют только по одной причине: если у вас на ферме все завянет, будет стыдно перед друзьями, знающими вас в реальной жизни.

Этого оказалось достаточно, чтобы разработанный (а точнее, скопированный с китайской игры) за пять недель практически однопользовательский симулятор фермера стал самой популярной игрой в самой крупной социальной сети. Только 5% пользователей Facebook согласны платить реальные деньги за виртуальные товары (как и все бесплатные игры, Facebook-продукция процветает за счет рекламы и микротранзакций), но этого достаточно, чтобы компания Zynga оценивалась в $3 млрд (сам Facebook оценивается в $5 млрд), могла легко получить $180 млн дополнительного финансирования и открыть новые офисы в Лос-Анджелесе и Бангалоре. «Ваша игра целиком находится на серверах в одной комнате, — говорит Рейнольдс, — вы ее полностью контролируете. Вся статистика обновляется в реальном времени».

На среднюю игру Zynga тратит от $100 000 до $300 000 и разрабатывает ее в течение 4-12 недель командой из 10 человек. Качественная игра для консолей, для сравнения, стоит $10-40 млн и разрабатывается больше двух лет командами по 100 и более человек. Запустить игру и получить фидбек от игроков в Facebook можно дешевле и быстрее, чем в случае с самой бюджетной MMORPG. Вдобавок маркетинговый отдел получает подробнейшие сведения о воз-

Хоть MMA Pro Fighter и имеет миллион пользователей, там под видом симулятора боев без правил скрывается, увы, все та же унылая Mob Wars. Очевидно, после пластической операции...

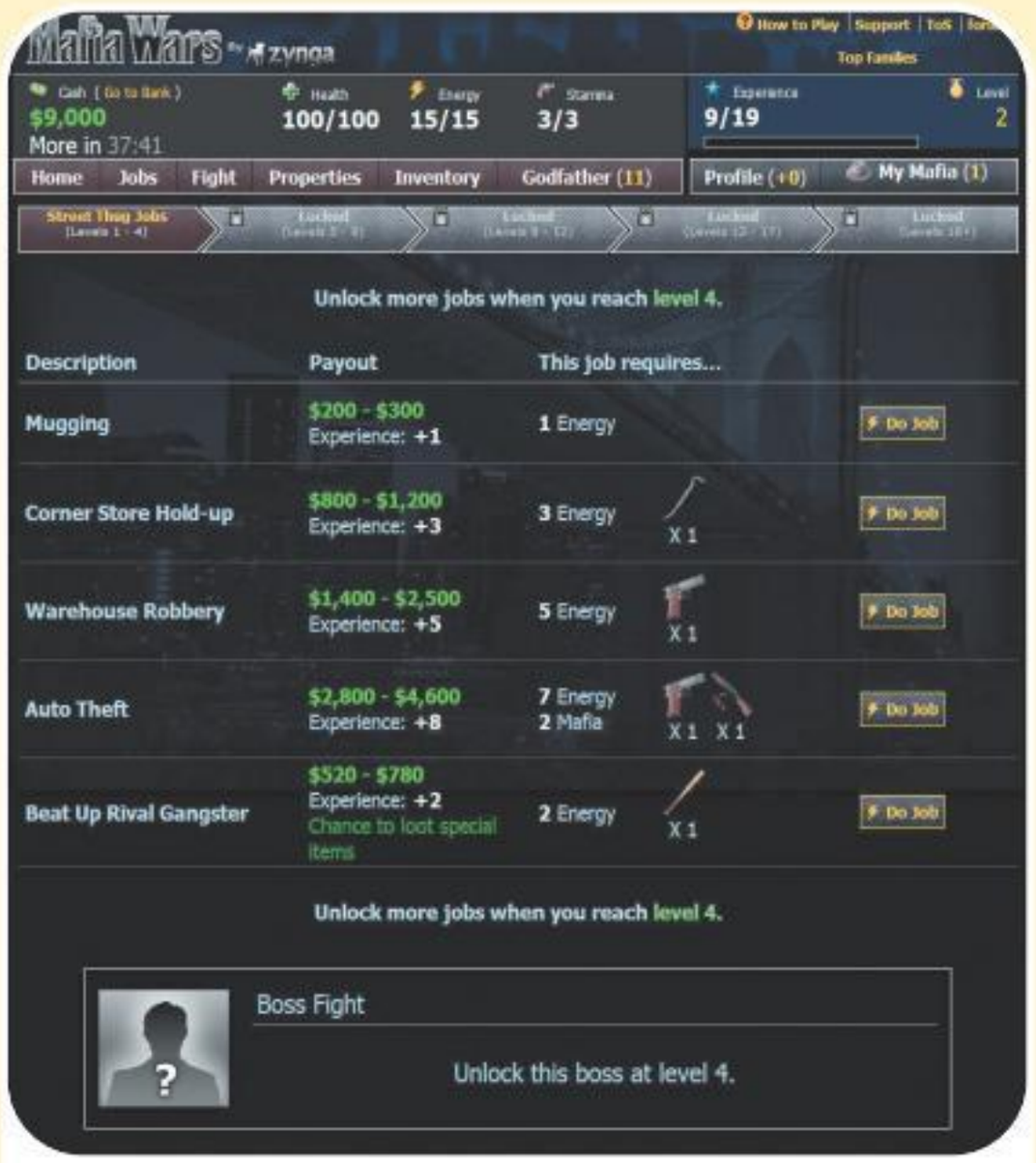
В Dungeons & Dragons: Tiny Adventure все худшие черты ролевых игр (покупка снаряжения, возня с инвентарем) оставлены, а все лучшие (сражения, походы в подземелья) вынесены за кадр.

расте, поле, географическом положении, вкусах и интересах пользователей и делает выводы — так, Zynga точно знает, что на баннерах для рекламы новой продукции лучше всего использовать розовый цвет.

Элементы традиционного игрового дизайна используются лишь тогда, когда они поощряют социальные формы поведения или мотивируют пользователя на покупку виртуальных товаров. В остальном достаточно самого факта существования игры в социальной сети. В Mafia Wars играют не потому, что игрокам так уж интересно жать на кнопку «Выполнить миссию», а потому, что ваши успехи зависят от количества приглашенных друзей. Когда вы щелкаете по одинокой кнопке в Progress Wars, это пародия и идиотизм; когда вы делаете это в компании сотен и даже тысяч товарищей, то ощущаете себя частью могучего мафиозного (в **Vampire Wars** — вампирского) клана.

Любое изменение в дизайне социальной игры влечет за собой мгновенные денежные последствия — доходы падают, когда бесплатные виртуальные товары устраивают пользователя больше, чем те, что продаются за реальные деньги, растут, когда удается вынудить игрока купить внешний бустер, и снова падают, когда без платных бустеров становится слишком тяжело и у игры уменьшается аудитория. Это все не ново и не эксклюзивно для социальных сетей, но в онлайновых шутерах и MMORPG с микротранзакциями все-таки существуют традиции, накопленный опыт взаимодействия пользователя и разработчика. В первом (в лучшем случае — втором) поколении социальных игр никакой традиции нет, ставки огромны, и редкая гигантская корпорация или маленький независимый разработчик удержатся от соблазна — большинство старается как можно быстрее довести пользователя до момента, когда уже нельзя нормально развиваться, не потратив реальные деньги. В худших своих проявлениях социальные игры имеют больше общего с онлайновыми казино, чем с казуальными играми, — это новое поколение однооруких бандитов, настроенных на получение максимального дохода в минимальные сроки. К тому же к FarmVille термин «игровой дизайн» применим не больше, чем к рулетке или к покерному автомату. В иных случаях Zynga даже не маскируется — Texas Hold'em Poker в Facebook весьма популярен, но обычный техасский холдем кажется слишком сложным (!) подавляющему большинству пользователей, и недавно была запущена упрощенная мультипликационная версия **Poker Blitz**, где уже набралось 933 400 активных игроков в месяц.

До февраля 2008-го игры в Facebook использовали систему принудительных инвайтов: чтобы развиваться в игре, нужно было не только платить деньги, но и в обязательном порядке приглашать друзей, в результате чего из френдлиста на вас сыпалось феноменальное количество игрового спама. Сейчас принудительные инвайты запрещены, зато остались оповещения, баннеры, линки, видео, изображения на виртуальных товарах и добровольная подписка — если подписаться на кучу спама, вам дадут больше акров виртуального сада в **(Lil) Green Patch**. В симуляторах виртуальных любимцев вроде Pet Society идет



В Mafia Wars исход сражения зависит от количества членов в банде (завербованных друзей). Если друзей нет, можно сделать денежное подношение крестному отцу.

Facebook и Ричард Гэрриот

Новая компания Гэрриота будет заниматься исключительно социальными играми

Создатель серии **Ultima** и безвременно погибшей MMORPG **Tabula Rasa** основал компанию **Portalarium** — и считает, что игры для Facebook и других социальных сетей будут двигать игровую индустрию вперед. «С Ultima Online мы придумали и построили онлайновые игры, которые и развивали индустрию последние 10 лет. Но сейчас свою нишу на рынке наконец-то нашли игры в социальных сетях и казуальные игры, и я считаю, что следующие 10 лет бешеными темпами будет расти именно этот сектор».

Покинув **NCsoft** в 2008 году, Гэрриот посвятил два года космическим путешествиям, лекциям и работе над документальным фильмом. Новая компания находится в Остине и будет заниматься не только играми, но и «обучающими, научными, экологическими и политическими социальными проектами». Первый игровой продукт Portalarium — техасский холдем **Sweet @$! Poker**, работающий на специальном плагине Portalarium Player. Полюбоваться на личный профайл Гэрриота можно по адресу ***www.facebook.com/rgarriott***.

Word Challenge, популярная игра компании Playfish. Облегченный клон Scrabble с возможностью похвастаться перед друзьями своим богатым лексиконом: тут нужно как можно быстрее собирать из выданных букв трех-шестибуквенные слова.

продажа виртуальных предметов первой необходимости за реальные деньги, в викторинах типа Word Challenge можно за ежемесячную плату подписаться на дополнительные услуги — включить эксклюзивные режимы игры или убрать всю рекламу.

Четыреста миллионов пользователей Facebook готовы принять за игру все что угодно, лишь бы там была полоска роста опыта или возможность утвердиться за счет виртуального ближнего. Вот лишь несколько свежих проектов: **Bola** — футбольный менеджер (916 500 пользователей), **NanoTowns** — примитивный градостроительный симулятор (295 450), **PoxNora** — урезанная версия онлайновой пошаговой стратегии (411 400), **Aquarium Life** и **Little Rock Pool** — виртуальные аквариумы (537 800 и 723 100 пользователей), **Island Life** — симулятор фермера на острове (494 150). Некоторые проекты вроде **MMA Pro Fighter** с его 1 046 400 пользователями на первый взгляд интригуют, но внутри вас поджидает та же зачаточная форма MMORPG, кнопка «Выполнить миссию» и здоровье с энергией, которые предлагают восполнить в кратчайшие сроки за реальные деньги, переведенные через PayPal или карту Visa.

90% из генерируемых Facebook Game Idea Generator идиотских названий уже нашли свои игры, а остальные 10% будут пристроены в ближайшие месяцы.

Без одиночества

Семисот тысяч пользователей вполне достаточно для безбедного существования независимой компании-разработчика... Вот почему основатель и бывший директор MySpace Крис де Вольф вместе с партнерами купил портал социальных игр ***MindJolt.com*** — независимые разработчики присылают туда игры, они появляются в Facebook, MySpace, Bebo, Hi5 и Orkut через MindJolt-приложения, доходы от рекламы делятся 50 на 50. «Давайте мы возьмем на себя все трудности интеграции, а вы будете спокойно разрабатывать игры!» — предлагает де Вольф.

Глава **EA Sports** Питер Мур говорит, что «нам надо обязательно сделать Madden более доступным», — в результате Electronic Arts собирается запускать Facebook-версию Madden NFL. Кроме того, EA приобрела за $275 млн специализирующуюся на социальных играх компанию Playfish (150 млн пользователей в Facebook, MySpace и Bebo, создатели таких суперхитов, как **Restaurant City** и Pet Society). Blizzard намерена начиная со **StarCraft 2** добавлять в Battle.net функции социальной сети — профайлы с записями о победах и поражениях, списками достижений и личной информацией пользователей.

Между тем первая в мире MMORPG **Ultima Online** была запущена в 1997 году вообще безо всякой бизнес-модели, о чем не устает напоминать в своем блоге ее главный дизайнер Раф

Костер. Серьезные игровые дизайнеры, еще не готовые отправиться дорогой Гэрриота и Мейера, пытаются напомнить миру о том, что когда-то люди получали от игр удовольствие, а не просто утверждали свой социальный статус за счет доения виртуальных коровок. Но даже ветераны индустрии видят в Facebook-играх то положительное, что можно будет в дальнейшем поставить на службу игровой индустрии... если, конечно, она переживет это нашествие миллионов клонов Mafia Wars и FarmVille.

У Facebook есть четыре огромных преимущества.

Во-первых, во френдлисте игрока находятся не виртуальные, а вполне реальные друзья и знакомые (одноклассники, бывшие и теперешние коллеги по работе). Одиночек в социальных сетях не бывает, новичкам не надо искать партнеров для мультиплеера — у среднего пользователя Facebook и так есть 120 друзей. Происходит интеграция реальных человеческих взаимоотношений в виртуальный мир — до сих пор в MMORPG все было в точности наоборот. В Facebook популярны только те игры, играть в которые с друзьями интереснее, чем с незнакомцами.

Во-вторых, все игры бесплатные — не надо ждать, пока все друзья и приятели купят новый хит.

В-третьих, все многопользовательские игры в Facebook пошаговые (маркетологи называют это «асинхронной игровой моделью»), чтобы взрослым работающим людям не надо было выискивать время на рейд с друзьями. В игры с асинхронной механикой (например, в Mob Wars или в шахматы по переписке) можно играть когда угодно — и именно со знакомыми и друзьями, а не с первыми встреченными в онлайне проходимцами.

В-четвертых, дизайн можно менять хоть каждый день на основе пользовательского фидбека и статистики. Обычные игры разрабатываются в вакууме, все изменения вносятся интуитивно, исходя из отзывов маленькой группы бета-тестеров. В Facebook бета-тестерами выступают все 400 млн пользователей, готовых оставить отзыв немедленно.

Эти характеристики можно найти и в других бесплатных онлайновых играх, но только в Facebook к играм прилагается стомиллионная аудитория. Для независимого разработчика Facebook — это такой же очевидный выбор среди социальных сетей, как **App Store** — среди виртуальных магазинов.

С китайской казуальной игры Happy Farm склонирована и FarmVille, и несметное множество других фермерских симуляторов. Наша версия известна как «Счастливый фермер» в сети «ВКонтакте» — 8,2 млн пользователей.

В 2010 году под игровой платформой может подразумеваться не только устройство или операционная система, но и социальная сеть. С помощью интерфейса **Facebook Connect** с Facebook начали общаться даже такие изолированные консоли, как PS3 и Nintendo DS, и вполне возможно, что в дальнейшем под социальными играми будут пониматься традиционные консольные и мобильные. Если Facebook доступен на всех без исключения устройствах, то его можно использовать для увязывания разных аспектов игры в единое виртуальное целое: на Xbox 360 с телевизором, колонками и геймпадом играют в трехмерный экшен, на PC или «Макинтоше» с мышкой и клавиатурой — в глобальную стратегию, на сенсорном экране iPhone или iPad идет тактическое управление отрядами... и все это — в рамках одной и той же игры.

Но пока что, вкладывая миллионы в примитивнейшие социальные развлечения, инвесторы усиленно надувают очередной экономический мыльный пузырь. Как быстро игроки устанут от гринда без всякого игрового дизайна? Как быстро вам надоела Progress Wars? Вы до сих щелкаете кнопкой?

■ ■ ■

Когда речь заходит о микротранзакциях и покупке виртуальных объектов за реальные деньги, граница между игрой и откровенным надувательством бывает исчезающе тонка... но она есть, и с каждым прошедшим годом и выпавшим из топа проектом разница будет становиться все более заметной. Для начала нужно избавиться от FarmVille и разработать первую нормальную игру для Facebook. Потом можно начать стирать границы между разными игровыми платформами, индивидуальными играми и видами социальной активности. Потенциал социальных игр огромен, и даже если торжественного слияния платформ не произойдет — на рынке есть не только место, но и потребность в легких социальных развлечениях. Но игры все-таки должны в первую очередь развлекать, и только во вторую — приносить деньги разработчикам. ■

Fish World, один из бесчисленных виртуальных аквариумов в Facebook. Как обычно, игра была склонирована Zynga, и, как обычно, версия Zynga получилась куда более примитивной. Здесь хоть рыбок у друзей можно воровать!

ДМИТРИЙ ЗЛОТНИЦКИЙ

Wing Commander
на капитанском мостике

История первой игры-франчайза, с которой начались игровые новеллизации, экранизации и космические симуляторы

В конце прошлого века космическая фантастика пользовалась в англоязычном мире бешеной популярностью. Еще свежа была память об оригинальной трилогии «**Звездных войн**», телеэкраны покорял сериал «**Звездный путь: Новое поколение**», расцветала вселенная **BattleTech**... Сегодня кажется, что мысль создать космическую сагу в формате видеоигры напрашивалась в те годы сама собой.

Игры сериала всегда славились нелинейностью. В третьей части Блэр мог даже погибнуть — при взрыве истребителя или в плену.

Сначала у главного героя игры не было имени, его называли просто Синеволосый. Потом привязалась фамилия Blair (возможно, сокращение от blue hair).

Первым почувствовал, куда дует ветер, и организовал космическую экспансию в мир видеоигр молодой английский геймдизайнер Крис Робертс. Он перебрался в Соединенные Штаты в 1986 году, едва отпраздновав восемнадцатилетие, и почти сразу получил работу в основанной Ричардом Гэрриотом студии **Origin Systems**. В двадцать лет Крис уже руководил разработкой фэнтезийной ролевой игры **Times of Lore**, однако молодого дизайнера увлекали не магические миры, а неизведанные космические просторы.

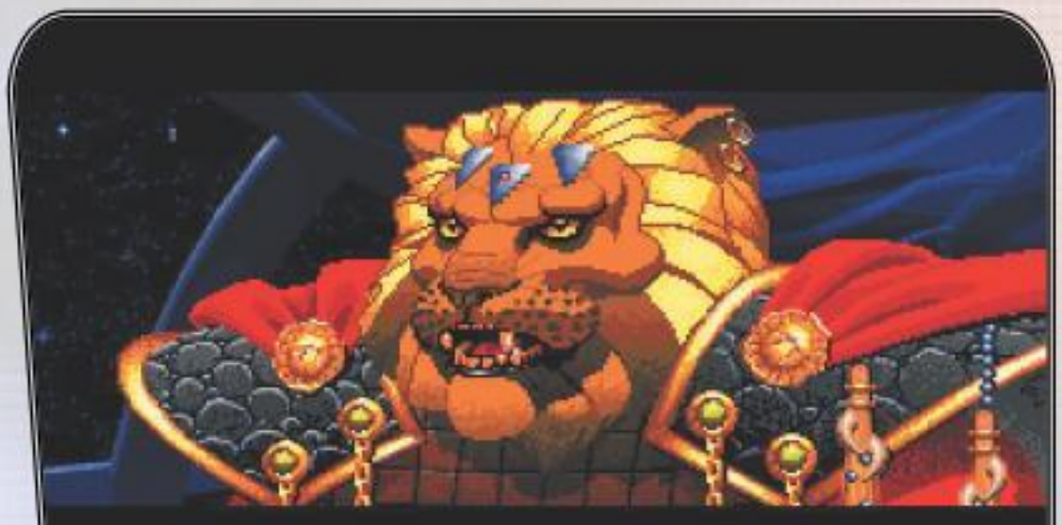
Как и большинство ровесников, Крис вырос на «Звездных войнах» и мечтал создать игру, которая позволила бы каждому почувствовать себя Люком Скайуокером, спасающим в кабине маленького истребителя всю галактику. Эта незамысловатая идея и легла в основу **Wing Commander** — игры, с которой началась история космических симуляторов. Название, впрочем, не вполне отражает суть жанра: Крис Робертс, как до него Джордж Лукас, не собирался ничего симулировать. Англичанин даже не пытался представить, как должны выглядеть космические сражения в реальности. Крис просто взял за основу воздушные баталии Второй мировой войны и, пропустив их через призму фантастики, перенес в межзвездное пространство.

На пути к звездам

В этом году Wing Commander отметит свое двадцатилетие. В 1990-м он произвел настоящий фурор — «Командира эскадрильи» признали лучшей игрой года и лучшей научно-фантастической игрой года; знаковый фэнтези-журнал Dragon дал WC шесть баллов из пяти. Крису Робертсу все удалось: сотни тысяч игроков по всему миру впервые ощутили, что значит быть пилотом космического истребителя.

Впрочем, Wing Commander выстре-

Один из самых колоритных персонажей сериала, Тодд «Маньяк» Маршал, войдя в раж, палил по своим с таким же энтузиазмом, что и по врагам.



Есть мнение, что название расы килрати — производное от английских слов kill и wrath, что значит «убийственная ярость».

лил не только потому, что стал первой масштабной игрой про битвы в космосе. Важно было еще и то, как Крис Робертс преподнес сюжет. Сама история вряд ли могла чем-то удивить поклонников научной фантастики: события Wing Commander вращались вокруг конфликта людей и воинственной расы кошкообразных созданий, именующих себя килрати (очень похоже, что их позаимствовали из цикла Ларри Нивена «Мир-кольцо»). Человечество представляла Конфедерация, а мы играли за молодого пилота Кристофера Блэра (назван, кстати, в честь Криса Робертса). Однако геройствовать приходилось не в одиночку — плечом к плечу с протагонистом сражались другие асы-истребители, каждый из которых обладал собственным стилем пилотирования и характером. Общение с напарниками стало важнейшей составляющей геймплея. В Wing Commander уходили с головой, происходящему в игре начинали верить — вплоть до того, что гибель компьютерного персонажа воспринимали как настоящую трагедию. Благодаря этому крепко спаянный, но незамысловатый космический боевик превратился в одну из главных фантастических саг в истории видеоигр.

Ответный удар

Следующие несколько лет Крис Робертс и его команда пожинали плоды успеха. В течение года после релиза оригинальной игры вышло два дополнения, в 1991-м появился полноценный сиквел, за ним — еще несколько аддонов и спин-оффов. Разработчики постепенно шлифовали игровой процесс, что-то добавляли, углубляли сюжет. До 1993 года, пока издательство **LucasArts** не выпустило первую часть сериала **Star Wars: X-Wing**, у игры Origin Systems не было достойных конкурентов. Крис Робертс пользовался уже существующими наработками, и изобретать велосипед не было необходимости.

А когда потребовалось нанести ответный удар, у Робертса в рукаве нашелся козырной туз. Вышедшая в 1994 году игра **Wing Commander 3: Heart of the Tiger** радовала не только фирменным геймплеем и новым трехмерным движком. На смену рисованным роликам с говоря-

Такие чудеса — только в космосе

«Командира эскадрильи» крутили по всему миру, и кое-где о нем даже лестно отзывались, но сошлись в итоге на том, что Wing Commander после этого фильма никогда не будет прежним.

Фильм «Командир эскадрильи» фанаты ждали с нескрываемым нетерпением, ведь это была самая дорогая на тот момент игровая экранизация — и снимал ее не кто-то там, а сам Крис Робертс. Однако стоило ленте появиться в кинотеатрах, как нетерпение сменилось негодованием. Знаменитый создатель игрового сериала, который, казалось бы, должен знать собственную вселенную лучше других, пропустил (или намеренно допустил?) множество фактических ошибок.

В играх килрати имеют мех и даже похожи на львов — в фильме никакого меха вы не найдете. Фильм создавался без всякой претензии на реалистичность, но в киномире Робертса то и дело перестают действовать основные законы физики. В космосе «Командира эскадрильи» есть гравитация: покидая станцию, космические корабли немного клюют носом, хотя должны лететь по прямой. Кроме того, по фильму получается, что в безвоздушном пространстве может распространяться звук: якобы шум, издаваемый на одном корабле, могут услышать на другой посудине, пролетающей мимо. На одном из мониторов имя адмирала Толвина (Admiral Tolwyn) написано с опечаткой — Admiral Towlyn. Нестыковок с игровой вселенной вообще две дюжины, и внимательный зритель замечает их сразу.

Посмотрев «Командира», любители Wing Commander расстроенно кривились и советовали приятелям не тратить время на этот фильм. Но те упорно шли именно на «Командира эскадрильи» — правда, вовсе не из-за любви к игровому сериалу. Дело в том, что «Командир» был одним из трех фильмов, перед которыми показывали рекламный ролик первого эпизода «Звездных войн», выходящего тремя месяцами позже. Люди покупали билетик на «Командира», смотрели трейлер — и через десять минут с чистой совестью удалялись из зала. Так «Звездные войны» в очередной раз помогли Крису Робертсу: если бы не этот ролик, скудные сборы «Командира» могли бы быть еще меньше.

щими головами пришли кинозаставки с живыми актерами. Причем не абы какими: Робертсу удалось заинтересовать Марка Хэмилла, Малкольма Макдауэлла, Томаса Уилсона и Джона Рис-Дэвиса (позже играл Гимли во «Властелине Колец»). Пусть снимались они на фоне примитивных декораций, оживленных затем простенькой компьютерной анимацией, а мода на кинематографические заставки быстро сошла на нет, Wing Commander 3 стал одним из первых игровых проектов, стиравших границы между различными видами искусства.

Актер Марк Хэмилл, снимавшийся в киновставках к Wing Commander 3, называл Криса Робертса Джорджем Лукасом игровой индустрии.

Когда сериал находился на пике популярности, по его мотивам выпускали все, что только можно — вплоть до карточных игр и нашивок на одежду.

Что написано пером

Еще в 1992 году в Origin Systems поняли, что популярную вселенную можно не ограничивать рамками игрового сериала. И опять Крис Робертс оказался впереди планеты всей — это сегодня нас не удивляет конвейерное производство игровых новеллизаций, а тогда издание книг по играм было смелым экспериментом.

Скупиться на авторов новеллизаций в Origin не стали. Над литературным продолжением Wing Commander работали Уильям Форстен, Мерседес Лэки, Кристофер Сташефф и Эндрю Кейт. Все — состоявшиеся и успешные писатели. Пусть они и не входили в золотой фонд американской фантастики, но это был один из самых сильных творческих коллективов, которым когда-либо доводилось заниматься новеллизациями игр (большинство романов по Wing Commander, кстати, переведено на русский язык и доступно в интернете).

Одни книги повторяли известные по играм события, другие заимствовали у первоисточника лишь персонажей, предлагая поклонникам Wing Commander оригинальные истории. Скажем, один из самых сильных романов цикла, «Расплата» (***Lib.ru/RAZNOE/wc_rasp.txt***), повествовал о самоубийственной атаке маленького флота Конфедерации на родную планету килрати — атаке, ставшей поворотным моментом в многолетнем конфликте.

Любопытно, что авторы не стеснялись отходить от игровых канонов. Так, адмирал Толвин, в игре — мерзкий солдафон, с легкой руки Форстена и компании превратился в почти безупречного офицера. При этом писатели не погрешили против фактов — просто показали знакомого персонажа с другой стороны. Гораздо больше внимания, чем в играх, уделено в книгах и килрати — их традициям, нравам, общественному устройству.

Новеллизации продолжили выходить даже после того, как сценаристы игрового сериала поставили точку в противостоянии людей и килрати. В 1997-м Форстен написал роман Action Stations, рассказывающий о самом начале конфликта, годом позже вышла книга Эндрю Кейта False Colors, которая повествовала о восстании не смирившихся с поражением килрати. Серия Wing Commander активно развивалась только семь лет (это совсем немного по меркам межавторских проектов), но ее можно смело назвать образцовой военной фантастикой. А вот попытка перенести Wing Commander на телеэкраны не увенчалась успехом. Дебютировавший осенью 1996 года мультсериал **Wing Commander Academy** неприятно поражал убогой графикой и невнятной адаптацией оригинального сюжета. Неудивительно, что его прикрыли в декабре того же года — сразу после окончания первого сезона.

Лебединая песня

Третья часть Wing Commander заканчивалась победой людей над килрати, однако на курицу, несущую золотые яйца, у разработчиков рука не поднялась, и в 1995 году свет увидело продолжение — **Wing Commander 4: The Price of Freedom**. Новый конфликт разгорелся внутри самой Конфедерации, которой не удалось найти общий язык с пограничными колониями, а роль главного негодяя досталась уже известному нам адмиралу Толвину, одному из главных творцов победы над килрати. Как и предыдущая серия, Wing Commander 4 щеголяла великолепными роликами.

С одной стороны, четвертая часть стала квинтэссенцией всех идей Робертса — игрой настолько близкой к его любимым «Звездным войнам», насколько позволяли технологии конца прошлого века. С другой стороны, к 1996 году у Робертса почти не осталось свежих идей, поэтому игра выезжала

Разработчики отмечают релиз очередной части Wing Commander.

В космических сражениях Wing Commander бал правили истребители, а не крупные корабли — реалистичность Криса Робертса не слишком заботила.

Общение с напарниками в баре — неотъемлемый атрибут серии Wing Commander.

Новая любовь Криса Робертса

Несмотря ни на что, Робертс, похоже, доволен жизнью и не собирается возвращаться в игровую индустрию.

И хотя после провала «Командира эскадрильи» ни одна студия не доверит Крису Робертсу режиссерское кресло, он вполне комфортно чувствует себя в Голливуде. Бывший геймдизайнер занялся продюсерской деятельностью.

Здесь его дела идут с переменным успехом: Робертс-продюсер приложил руку к созданию как незаурядного боевика «Оружейный барон» и вполне успешного фильма «Счастливое число Слевина», так и откровенно провальных «Викингов» и «Карателя» (2004).

в основном за счет старых наработок и преданной армии поклонников. Видимо, чувствуя это, Робертс решил покинуть Origin Systems и поискать счастья вне игровой индустрии.

Это, впрочем, не помешало студии выпустить еще одну игру уже в следующем году: **Wing Commander: Prophecy** рассказывала о столкновении землян с очередной агрессивной инопланетной расой — на сей раз с насекомообразными нефилимами. В Origin Systems надеялись, что игра начнет новую эру в истории саги — разработчики даже придумали своего спасителя человечества, сместив со сцены бессменного протагониста предыдущих игр Блэра.

Нельзя сказать, чтобы выход игры остался незамеченным (поклонники Wing Commander и вовсе восприняли ее на ура), однако оглушительного успеха предыдущих частей у нее не было. Origin Systems даже выпустила к Prophecy дополнение, распространявшееся по Сети, но вытянуть серию не смогла. После закрытия Origin Systems в 2004 году права на вселенную перешли к издательству **Electronic Arts**, и у поклонников появилась надежда на возрождение сериала. Однако за шесть лет свет увидела лишь незамысловатая аркада **Wing Commander Arena** для Xbox 360 от независимой студии **Gaia Industries**, которой было не под силу вдохнуть новую жизнь в умирающую сагу.

Кино с плохой репутацией

Уход Криса Робертса из Origin Systems, конечно, повлиял на популярность франчайза. Однако самую большую свинью сериалу Крис подложил, попытавшись снять фильм о противостоянии Конфедерации и килрати. Никогда прежде не занимавшийся настоящим кино (короткие игровые ролики не в счет), по пути к большому экрану Робертс-режиссер наступил на все грабли, на которые только мог.

Как будто забыв, что когда-то приглашал для роликов Wing Commander выдающихся актеров, для фильма Робертс набрал статистов, до этого снимавшихся в малобюджетных фильмах на втором плане. Даже на главную роль был утвержден Фредди Принц-младший, известный ролями в проходных комедиях и никогда не отличавшийся особыми драматическими талантами. Робертс также перекроил сюжет оригинальной игры, попытавшись уместить в рамки полуторачасового фильма слишком много событий и добавив чуждые вселенной Wing Commander элементы, например, некую таинственную расу пилигримов. «**Командир эскадрильи**» оказался уныл даже визуально, уступив не только фильмам-одногодкам — «**Матрице**» и первому эпизоду «Звездных войн», — но даже вышедшему двумя годами ранее «**Звездному десанту**».

При тридцатимиллионном бюджете фильм собрал в прокате одиннадцать с половиной. Это был тот редкий случай, когда и критики, и зрители, и даже преданные поклонники единогласно признали ленту провальной. «Командир эскадрильи» стал одной из тех картин, которые на многие годы вперед испортили репутацию экранизациям видеоигр.

■■■

Впрочем, одной лишь неудачной экранизацией закат популярности Wing Commander не объяснишь. На рубеже тысячелетий все сложилось против саги Криса Робертса. Популярность космических симуляторов постепенно пошла на спад. Оригинальные идеи, поддерживавшие интерес к сериалу, закончились. Да и в магистральном конфликте Wing Commander точка была поставлена еще в финале третьей части — заменить килрати на посту вселенского зла не смог никто. Наконец, студия Origin Systems, процветавшая в девяностых, к двухтысячным растеряла ключевых сотрудников и вместе с ними — весь свой блеск. Последние годы Wing Commander оказались совсем безрадостными — что, впрочем, не мешает ему оставаться одним из самых значимых игровых сериалов прошлого века. ■

Оригинальный «Хищник» Джона Мактирнана вышел в июне 1987 года — и оказалось, что про душные джунгли, рестлеров с большими пулеметами и наряженного резиновым инопланетянином каскадера (которого все равно большую часть фильма не видно из-за хамелеоньего камуфляжа) можно снять совершенно гениальное кино. 23 года спустя — после высадок Хищников в Лос-Анджелесе, Антарктике и маленьком городке в Колорадо — мы снова возвращаемся в джунгли.

Александр Башкиров

ХИЩНИКИ

В 1994-м компания «**Двадцатый Век Фокс**» предложила Роберту Родригесу (тогда еще работавшему над «**Отчаянным**») сочинить сценарий для третьей части «Хищника». Франчайз надо было выводить из пике после скромных кассовых сборов «**Хищника 2**» в США ($30,6 млн при бюджете в $35 млн). Родригес пообщался с Арнольдом Шварценеггером, написал роль специально для Жан-Клода Ван Дамма, который, как известно, был самым первым Хищником (уволенным со съемочной площадки за скандальное поведение), и придумал очень сильный сюжетный ход.

Представьте себе ситуацию: на дворе середина девяностых, вы сидите в кино на третьей части «Хищника», которая, как и первая, происходит в густых джунглях. На экране знакомые лица — Шварценеггер, Ван Дамм. Но вот израненные герои, поддерживая друг друга, выходят из чащи, встают на краю пропасти и видят, что внизу, насколько хватает глаз, простираются джунгли... а над ними парят в небесах обломки скал (на манер летающих островов из «**Аватара**»). Это другой, расколотый, умирающий мир. Мы больше не в Канзасе!

Связь времен

В 2010 году трейлер к «Хищникам» охотно выдает нам этот (и многие другие) секреты фильма. «Они — самые опасные убийцы нашей планеты... но это — другая планета! — Эдриан Броуди мужественно смотрит в камеру. — Эта планета — заповедник... а мы — дичь!»

После кассового успеха «Аватара» тема инопланетных джунглей — животрепещущая, и в наше время иначе рекламировать «Хищников» нельзя. Но как было бы здорово, если бы мы вместе с героями крались по обычным с виду джунглям, натыкались на вымершие 125 миллионов лет назад растения, видели следы неизвестных животных и тщетно пытались понять, что тут происходит.

По словам Родригеса, ему очень хотелось снова увидеть Хищника в густом лесу, — но в тех же самых джунглях зрителям было бы скучно... Поэтому над пышной гавайской флорой в фильме горят инопланетные звезды.

В 1994 году проект отложили на полку по бюджетным соображениям, а в 2009-м внезапно запустили в производство с бюджетом в $40 млн. За 15 лет в мире многое изменилось: Шварценеггер сейчас — политик, имеющий слабое отношение к кино, Родригес из молодого, подающего надежды режиссера превратился в матерого продюсера. Даже в выходящем в сентябре «**Мачете**» Родригес — сценарист, продюсер и всего лишь сорежиссер (основную режиссерскую работу взвалил на себя его бывший ассистент по монтажу Этан Маникис).

«Хищников» поставил другой человек — режиссер «**Инкассатора**» Нимрод Антал (американец-клипмейкер с венгерскими корнями, также снявший фильм ужасов «**Вакансия на жертву**»), а сценарий Родригеса переписали новички Майкл Финч и Алекс Литвак (у обоих до «Хищников» не было экранизировано ни одного сценария). Сам Родригес выступает в благородной роли продюсера и не упомянутого в титрах соавтора. Основная идея фильма осталась прежней (Хищник в инопланетных джунглях), но в героях теперь не Ван Дамм со Шварценеггером, а интернациональная команда спецназовцев, заключенных, маньяков, киллеров.

В 2004-м и 2007-м вышли «**Чужой против Хищника**» и «**Чужие против Хищника: Реквием**» — с их легкой руки Хищники успели превратиться в добродушных мультяшек, практически безвредных для людей (что-то вроде на'ви с плазменными пушками на плечах). В новом фильме нам напомнят, что Хищники — это космические серийные убийцы, для которых люди представляют интерес только как источники свежих трофейных черепов и позвоночников.

Образ действия пришельцев в «Хищниках» напоминает методы покойного маньяка Пилы из одноименного хоррор-франчайза (недаром до Антала к режиссерскому креслу фильма присматривался режиссер второй-третьей-четвертой «Пил» Даррен Линн Боусман). Коварные пришельцы похищают интересующих их индивидуумов — кого из камеры смертников, кого с поля боя, — цепляют к ним инопланетные парашюты и сбрасывают на специально отведенную для охоты территорию. В сценарии Финча и Литвака у некоторых участников парашюты не раскрываются — то ли из-за недостатков инопланетных технологий, то ли из-за своеобразного чувства юмора Хищников.

Личные дела

Среди героев фильма — русский спецназовец из подразделения «Альфа» (Олег Тактаров), мексиканский мафиози (Дэнни Трехо), африканский головорез (Махершалалхашбаз Али), японский киллер (Луис Одзава Чангчьен) и американский заключенный (Уолтон Гоггинс). Глядя на фотографии этих славных парней, сразу можно сказать, что до финала «Хищников» никто из них не доживет — слишком уж колоритные личности. Но дорого продать свою жизнь они постараются! В первом фильме мы так и не увидели финальной дуэли безумного индейца (Сонни Лэндэма) с Хищником — зато в «Хищниках» нам должны во всех деталях показать дуэль Хищника и якудзы: самурайский меч против складного инопланетного лезвия...

Особняком держатся главный герой, профессиональный военный Ройс (Эдриан Броуди), прекрасная латиноамериканская снайперша Изабелла (Алиса Брага), тихий человек в очках (Тофер Грейс), явно попавший в эту группу по ошибке, и ветеран Вьетнама Ноланд (Лоуренс Фишбёрн), вот уже много лет скрывающийся от Хищников в пещерах и успевший собрать неплохой доспех из пожитков погибших на охоте инопланетян.

Броуди, как тонко подмечают западные обозреватели, — это Арнольд Шварценег-

гер. Но сам обладатель «Оскара» не считает странным, что его позвали на главную роль. «Посмотрите фотографии настоящих профессиональных солдат — они выглядят как я! — говорит Броуди, накачавший для этой роли 10 килограммов мускулов. — Это не культуристы, а просто хорошо подготовленные люди средних лет. Для меня важно, чтобы при всей фантастичности сюжета в фильме присутствовал реализм».

Слово «реализм» не часто встречается рядом с фамилией Родригеса: действие большинства его фильмов происходит на фоне виртуальных декораций. Но в интервью Гарри Ноулесу с сайта **Ain't it Cool News** Роберт Родригес пообещал, что в «Хищниках» будет всего один (!) кадр, снятый на фоне зеленого экрана. Антал тоже считает, что в фантастическом кино важно не увлекаться компьютерной графикой. Создавая пейзажи чужой планеты, без CGI не обойтись, — но, как это формулирует режиссер, «у всех наших спецэффектов есть реальная физическая основа. В роли Хищника у нас настоящий каскадер в костюме, а не мечущийся по площадке ассистент с датчиком motion capture на лбу».

Фильм две недели снимали на Гавайях, а потом соорудили в лагере для бойскаутов в городе Остине, штат Техас (где расположена студия Родригеса **Troublemaker**), фальшивый эвкалиптовый лес. Горы изображали 29 составленных друг на друга контейнеров, а растения привезли на грузовике из Флориды и вручную прикрепили каждый лист к декорациям. Огромный ангар для съемок на фоне зеленого экрана, в котором Родригес снял весь «**Город грехов**», простаивал без дела...

Спецэффектами занималась компания **KNB** под руководством хоррор-мастера Грегори Никотеро. В результате их усилий на свет появились обычный Хищник (которому в фильме отводится роль одной из жертв) и три Суперхищника из другого клана с разными стилями охоты на людей. Суперхищник номер один использует инопланетных гончих с тепловым зрением и способностью мимикрировать под окружающую среду. Суперхищник номер два применяет инопланетного охотничьего ястреба, тоже с тепловым зрением. Ну а Суперхищник номер три носит черный костюм — это последний босс, на борьбу с которым Эдриану Броуди придется выходить с инопланетным топором наперевес...

Антал и Родригес говорят, что новые Хищники отличаются от старых как волки от собак:

Олег Тактаров носит шестиствольный пулемет и выступает в роли переводчика классических реплик с английского. «Ну ты и урод, приятель!» в «Хищниках» должно прозвучать на чистом русском языке!

они больше, сильнее, быстрее и умнее. Никотеро выражается более образно: «Если старый Хищник по дизайну — кассетный плеер, то Суперхищник — это iPod».

Нет зверя кровожадней

Создатели «Хищников» не скрывают, что вдохновлялись рассказом Ричарда Коннелла «Самая опасная дичь» — рассказ был написан в 1924 году, а в 1932-м по его мотивам сняли одноименное кино (в декорациях от оригинального «**Кинг-Конга**», с Фэй Рэй в главной роли). С тех пор сюжет переходит из фильма в фильм без особых изменений: сначала злодей устраивает охоту на героя, потом герой начинает охотиться на злодея (и в лучших картинах такого рода герои оказываются куда более коварными и опасными охотниками, чем злодеи).

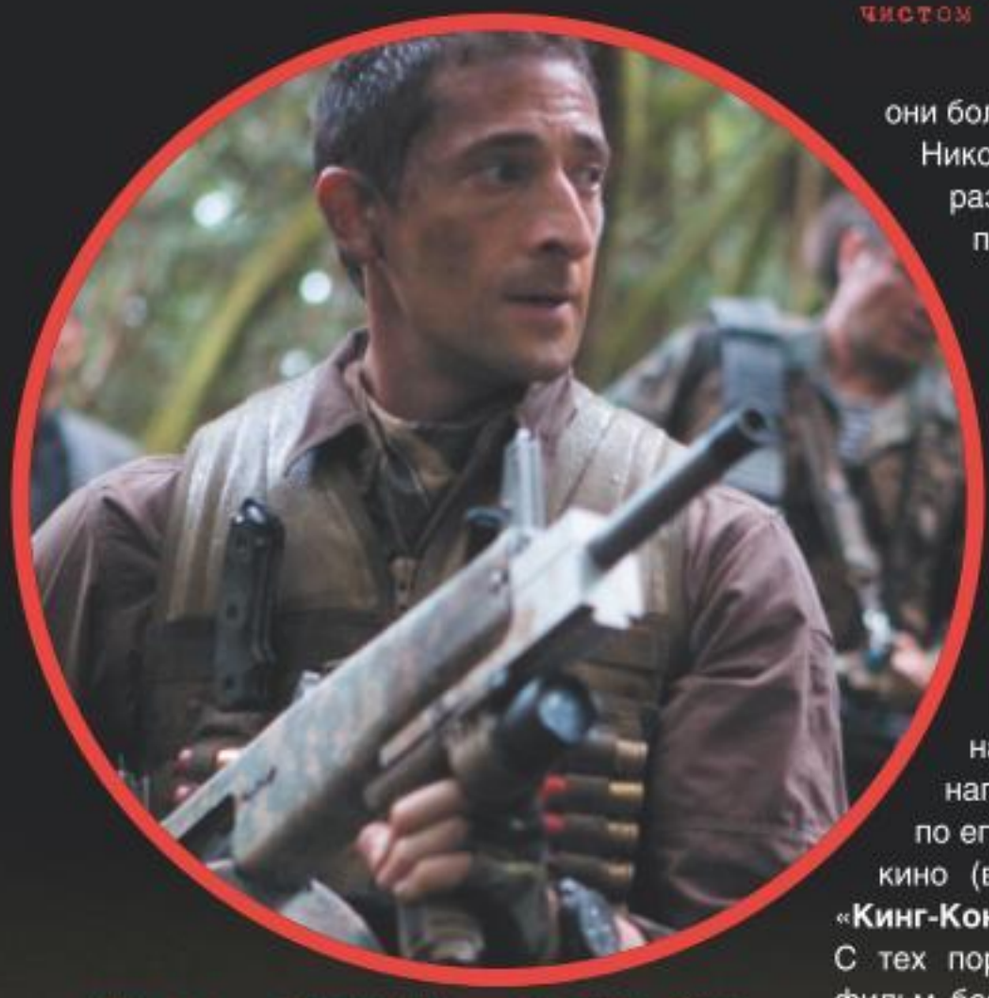
В середине фильма люди устраивают охоту на Суперхищников: Броуди — с барабанным гранатометом, Трехо — с парой пистолетов-пулеметов и огромным мачете, Брага — со снайперской винтовкой, ну а Тактаров — с шестиствольным пулеметом (в интервью Олег хвастается, что миниган у него посерьезнее, чем у Джесси Вентуры из оригинального фильма, и при желании он мог «скосить вообще все джунгли»). Начинается эпическая битва...

■■■

Арнольд Шварценеггер в фильме не появится даже на правах камео (хотя создатели и планировали альтернативную концовку, в которой постаревший Датч оказывается лидером прилетевших на подмогу обычных Хищников). Но у «Хищников» есть и другие признаки классического экшен-кино — это и подчеркнуто некомпьютерные спецэффекты, и жутко кровавые убийства, и название, намекающее на «Чужих» Джеймса Кэмерона.

В том же июле выходит «**Начало**» Кристофера Нолана, которое многие считают главным фантастическим боевиком года, но «Двадцатый Век Фокс» не сомневается, что за это звание могут побороться и «Хищники».

«Мы ориентировались на атмосферу первого «Хищника» — напряженную, тревожную, полную экшена, саспенса, — говорит Броуди. — Из «Хищника» вырос целый жанр боевиков, но прошло два десятилетия, изменились технологии... У нас сейчас больше съемочных инструментов. Почему бы нам не сделать наше кино еще более масштабным и захватывающим?» ■



«Мы все — хищники!» — говорит Броуди. Его персонаж — более реалистичная версия Датча из первого фильма.

Другую планету снимали в Техасе — ее собрали из 29 контейнеров, вручную замаскированных флоридскими растениями.

Александр Башкиров

ПРИНЦ ПЕРСИИ: ПЕСКИ ВРЕМЕНИ

Неплохое приключенческое кино, внезапно мутирующее в экранизацию скверной видеоигры, не имеющей отношения к Prince of Persia

- **Жанр:** исторический слэшер
- **Режиссер:** Майк Ньюэлл
- **Сценаристы:** Боаз Якин, Даг Миро, Карло Бернард
- **В ролях:** Джейк Джилленхол, Джемма Артертон, Бен Кингсли, Альфред Молина
- **Бюджет:** $150 млн
- **Сайт:** *adisney.go.com/disneypictures/princeofpersia*

Оценка: 3/5

У султана было три сына — двое умных, а третий — Джейк Джилленхол... Сказочная атмосфера создателям картины, бесспорно, удалась. Мы попадаем в Персию, какой она представляется насмотревшемуся старых приключенческих фильмов школь-нику: стилизованный под заставку оригинального **Prince of Persia** логотип кинокомпании «**Дисней**», живописный город Аламут и виды марокканской пустыни, густонаселенной бандитами, ассасинами и прочими организаторами страусиных бегов.

Почти Шекспир

Примерно четверть фильма — это хорошее старомодное приключенческое кино без всяких сверхъестественных элементов. Персы атакуют Аламут (считают, что там укрывают холодное оружие), третий, приемный сын султана проявляет чудеса героизма, что не нравится двум наследным принцам. Обещанного оружия в захваченном городе не найти, старший принц берет себе в жены аламутскую принцессу Тамину (Джемма Артертон), которая явно нравится нашему лирическому герою Дастану (Джейк Джилленхол). Во время торжеств по случаю взятия города султана убивают подаренной отравленной накидкой, в цареубийстве обвиняют Дастана, и ему приходится прыгать в фонтан с принцессой под мышкой и доказывать свою невиновность, уворачиваясь от стрел и бегая по аламутским крышам.

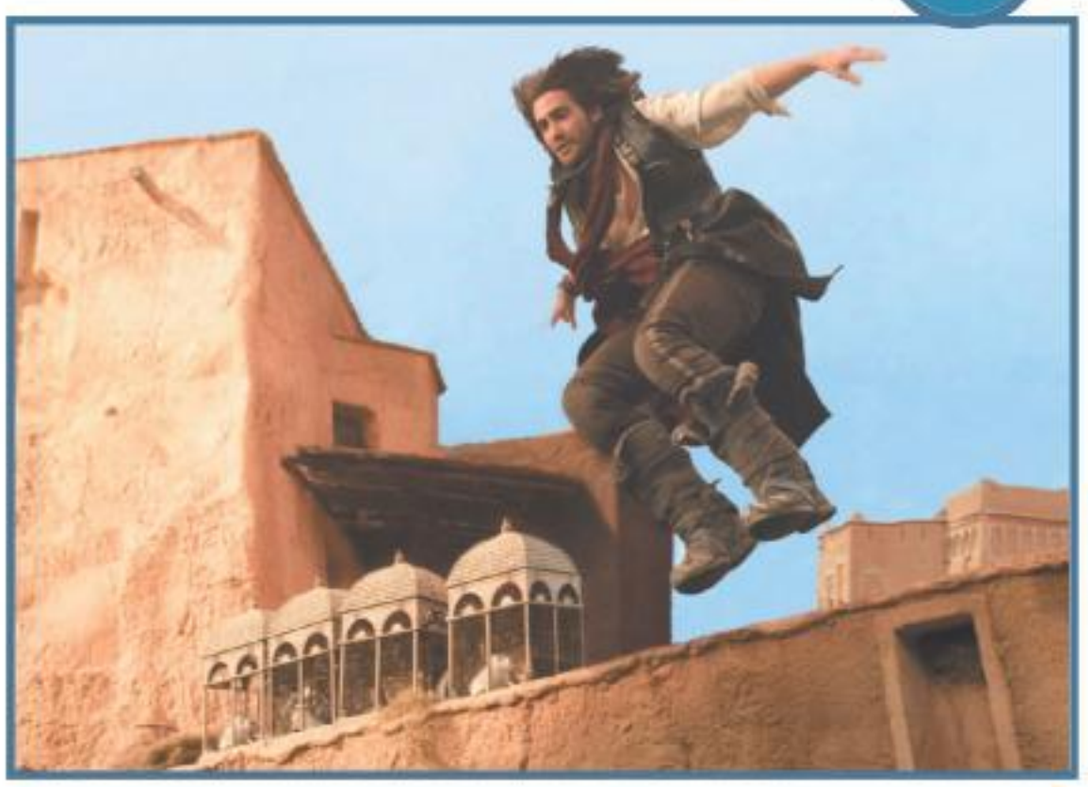
Пока все неплохо: фильм больше похож на экранизацию **Assassin's Creed**, чем Prince of Persia (особенно если учесть склонность Джейка прятать физиономию под мрачно надвинутым капюшоном), но за сюжетом легко следить. Зритель предвкушает качественную традиционную развязку, в которой истинным злодеем окажется не старший принц, а его дядя Низам (помимо фильма «**Багдадский вор**» и всех серий «**Синдбада**», в «Принце Персии» ненавязчиво цитируется «**Гамлет**»).

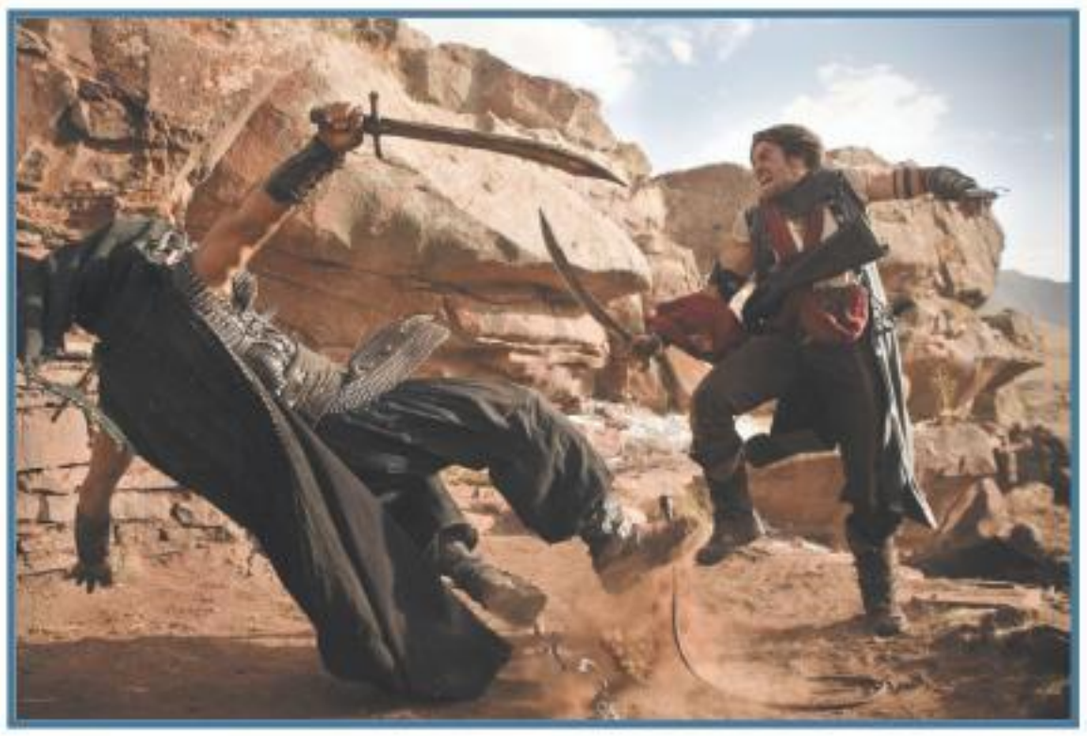
Конечно, посреди шекспировских страстей тяжело смотреть на человека с лицом Джейка Джилленхола и мускулами персонажа компьютерной игры. Если бы перед нами был обычный Джилленхол, то «Принца» можно было воспринимать как комедию про приключения Донни Дарко в волшебном королевстве — все ужимки и высказывания у Дастана вполне современные. Если бы это был обычный мускулистый герой вроде Дуйэна «Скалы» Джонсона, «Принца» можно было бы поставить на одну полку с менее удачными «Синдбадами». Что тоже было бы вполне терпимо! Но в итоге получилось нечто среднее — накачанный Супер-Джилленхол, в которого трудно поверить и как в иронического героя (ну зачем ироническому герою такие мышцы?), и как в решительного супермена (мешают мутный взгляд и дурацкие ухмылки).

Джемма Артертон играет принцессу, сопровождающую Джейка в его странствиях (бросить спутницу посреди пустыни Принцу не позволяет совесть, к тому же в ближайшем населенном пункте девушку можно выгодно обменять на верблюда!). Она врет, капризничает, обзывается, регулярно пытается убить своего спасителя (один раз успешно), падает в обморок — словом, всячески украшает фильм своим присутствием. Жалко, что в партнерах у нее вечно ухмыляющийся чурбан.

Второстепенные персонажи фильм тоже поддерживают — ветеран жанра Альфред Молина в роли мелкого шейха, на глазах у которого Джейк и Джемма разыгрывают сценку из «**Индианы Джонса и охотников за утерянным ковчегом**», Бен Кингсли в роли подлого Низама, пара дополнительных принцев, каждый из которых оказался бы лучшим главным героем, нежели Джейк.

Режиссер Майк Ньюэлл — крепкий ремесленник, он не под-





нимается до высот раннего Спилберга или Гора Вербински в «**Пиратах Карибского моря**», но вполне адекватно снимает драки, погони, батальные и романтические сцены при луне и гонки на страусах. Есть даже нестандартные для современного фильма-аттракциона художественные приемы: например, во время эффектной погони по крышам показываются только тени Принца и бегущих за ним стражников.

Сцена, в которой Дастан видит обожженные руки Низама и понимает, что любимый дядя отравил злополучную накидку, вообще опасно напоминает настоящее кино — Джилленхол вдруг заводит непринужденный разговор о том, как в детстве Низам спас жизнь юному султану и как покойный султан любил рассказывать эту историю... Выражение лица Принца в этот момент вполне можно назвать актерской игрой — пусть игрой на уровне школьной постановки «Короля Лира», но все-таки! Очень хочется верить, что именно эту сцену написал Джордан Мехнер, а не кто-то из приглашенных голливудских сценаристов.

Зыбучие пески

Как видите, в фильме уже хватает материала для интересной приключенческой ленты с красивой натурой и запоминающимися персонажами (за исключением главного). К сожалению, «Принц Персии» все-таки является экранизацией игры **Prince of Persia: The Sands of Time**, и создатели фильма решили, что без перемотки времени и прочих сверхъестественных элементов им не обойтись. Выясняется, что Тамина прилипла к Принцу не просто так, а из-за Кинжала времени, случайно доставшегося ему в драке во время взятия Аламута, — да и весь штурм города, оказывается, был затеян Низамом, чтобы завладеть полезным артефактом.

Нажав на кнопку в рукоятке Кинжала, Дастан может отмотать время на минуту назад. С такой способностью нужно обращаться осторожно — какой интерес наблюдать за фактически бессмертным героем? Поэтому волшебного песка в рукояти очень мало, а Кинжал у Дастана крадут и отбирают в критические моменты фильма. Перемоткой времени Принц пользуется лишь трижды — и, вы знаете, вполне грамотно, один Кинжал времени кино не испортил бы.

Но к Кинжалу прилагается Предыстория, а к ней — всевозможные фэнтези-переплетения. Задача героев — донести Кинжал времени до Священного Места. Только там его можно уничтожить, воткнув в специальный камень и принеся в жертву хотя бы одну принцессу. Злодею Низаму артефакт нужен для его дьявольских целей — с помощью Кинжала и гигантских Песчаных Часов в туннелях под Аламутом он хочет перенестись во времена своего детства, дать брату погибнуть на охоте и самому стать султаном. Но он не знает, что если воткнуть Кинжал в Часы и нажать на кнопку в рукоятке, то весь мир поглотит Песчаная Буря, насланная Богами согласно древнему Пророчеству...

Если вы перечитаете последний абзац пару раз в спокойной обстановке, то, может быть, и поймете, как устроена вселенная фильма и чего хочет добиться каждый из героев. Но вы представьте, что благородное приключенческое кино вдруг взяло и оплевало вас Богами и Бурями прямиком из несуразного творчества герра Уве Болла.

Все эти пророчества и жертвоприношения ничего не добавляют к драматургии фильма — Принц сражался бы с Низамом и спасал Тамину, даже если бы на кону стояла только судьба персидского царства, а может быть, даже и индивидуальная дастановская судьба. Кинжал времени нужен для связи с игрой и введения в сюжет красивых спецэффектов. Для чего нужна вся остальная метафизика, знает только продюсер Джерри Брукхаймер, которому вдруг показалось, что в «Принце Персии» не хватает Эпичности.

Но это еще не финал! За Принцем (точнее, за Кинжалом) Низам посылает шесть черных всадников-ассасинов, и фильм превращается в цепочку поединков с местными назгулами. Причем в самом продолжительном бою Джилленхол не участвует — дуэль с главным ассасином ведет третьестепенный персонаж, темнокожий метатель ножей, за которого мы почему-то должны переживать, будто за Принца.

+ + +

В компьютерных играх нам часто встречаются неумело накрученный фэнтези-сюжет, торопливо излагаемый NPC, нелепая последовательность боев с боссами и бессмысленные прыжки по локациям. Тут тоже герои полфильма скачут к местному Ородруину только для того, что потерять Кинжал и отправиться обратно в Аламут.

Парадокс в том, что лежащие в основе фильма игры Джордана Мехнера (хоть оригинальный Prince of Persia, хоть The Sands of Time) всех этих недостатков лишены — там соблюдаются единства времени, места, действия, а мотивация героев не требует длинных объяснений. «Принц Персии» — еще одно доказательство того, что в Голливуде (да и везде) экранизируют не сами видеоигры, а нелепые представления о них, сложившиеся то ли в массовой культуре, то ли в голове у продюсера. +

Игровые конструкторы

ПЯТЬ ИГРОСТРОЙ-ПРОГРАММ НА ВСЕ СЛУЧАИ ЖИЗНИ

Многие полагают, что начинать освоение игростроительного ремесла нужно сразу с чего-то более-менее серьезного — взять популярный игровой движок (зачастую речь идет чуть ли не о **Unreal Engine**), пару-тройку известных графических пакетов, подготовить максимально подробное руководство по сборке, после чего долго и упорно двигаться к намеченной цели.

Утверждение это довольно спорное. С одной стороны — да, вы сразу начинаете изучать игростроение в комплексе и узнаете все аспекты девелопинга. На практике же подавляющее большинство новичков, которые выбрали столь тернистый и извилистый путь к своей первой игре, уже через месяц забрасывают свое увлечение, просто утонув в потоке информации.

Куда эффективнее другая схема обучения: надо сделать так, чтобы сам процесс создания игры был предельно прост, а какого-то видимого результата можно было добиться за месяц, а еще лучше — за пару дней.

То есть сначала вы учитесь работать с уже готовыми кусочками игры и просто собираете из них какую-то несложную аркаду или пазл. А потом потихоньку погружаетесь все глубже и изучаете все более мелкие детали, вплоть до низкополигонального моделирования и отрисовки текстур.

Тут на помощь вам придут игровые конструкторы. Это прекрасная стартовая площадка в мир большого геймдева. Некоторые из таких программ позволяют создавать игры только путем комбинирования стандартных объектов. Другие, более сложные, предлагают еще и инструменты для импорта/создания совершенно новых элементов (моделей, звуков, спецэффектов, скриптов и т.д.). А третьи по своему функционалу и вовсе не уступают некоторым игровым движкам, предоставляя максимум средств для самовыражения.

Сегодня мы расскажем вам о самых удобных и функциональных игровых конструкторах, рассчитанных на людей с совершенно разным уровнем начальной подготовки.

THE 3D GAMEMAKER

www.thegamecreators.com

Пожалуй, самый простой конструктор из существующих. В нем практически любой человек за считанные минуты при помощи одной только мышки может сделать хоть простенькую космическую аркаду, хоть шутер из нескольких уровней. При этом никаких познаний в областях программирования, моделирования и рисования не требуется.

Выбираете готовые уровень, игрока, врагов, боссов, оружие, бонусы, препятствия из местной библиотеки объектов, задаете базовые настройки игры (цели, сложность и т.д.) и сохраняете полученный проект на жестком диске. Проще некуда. При желании вы можете подправить местоположение элементов на сцене и/или модифицировать базовые характеристики представленных в конструкторе моделей — в частности, заменить закрепленные за объектами текстуры и звуки на свои собственные.

Если этого будет недостаточно, редактор дает возможность создать новую игру на основе уже готового тайтла. Для отъявленных же лентяев в конструкторе специально предусмотрена функция автоматического создания игр. Всего одно нажатие магической кнопки — и программа сама случайным образом начинает выбирать карты, главного героя, врагов, орудия убийства и другие жизненно важные элементы, сама определяет главные игровые установки.

FPS CREATOR X10

www.thegamecreators.com

Чуть более серьезным по сравнению с The 3D Game Maker выглядит конструктор шутеров от первого лица **FPS Creator X10**. Он может похвастаться не только внушительной библиотекой стандартных объектов, но и поддержкой DirectX 10, а также почти всех реализованных в нем графических технологий (например, объемных мягких теней и разнообразных шейдерных эффектов), встроенным редактором скриптов, позволяющим задействовать свою собственную логику, и даже возможностью создавать мультиплеерные игры.

Разработка игр в FPS Creator X10 выполняется по следующей незатейливой схеме. Выбираете базовый тайл (повторяющийся сегмент), например, какой-нибудь коридор или фрагмент пола, рисуете план уровня в окне 2D-вида, добавляете на карту модельки враждебно настроенных NPC, элементы декора (столы, стулья, ящики, таблички, лампы, терминалы и т.д.), оружие и стартовую позицию для игрока, после чего выполняете команду **File\Build Game**. Вот, строго говоря, и все премудрости. Обращаем ваше внимание, что FPS Creator X10 заточен под Windows 7 и Vista. Чтобы все заработало под XP, придется качать отдельную версию программы (***www.thegamecreators.com/?m=view_product&id=2001***).

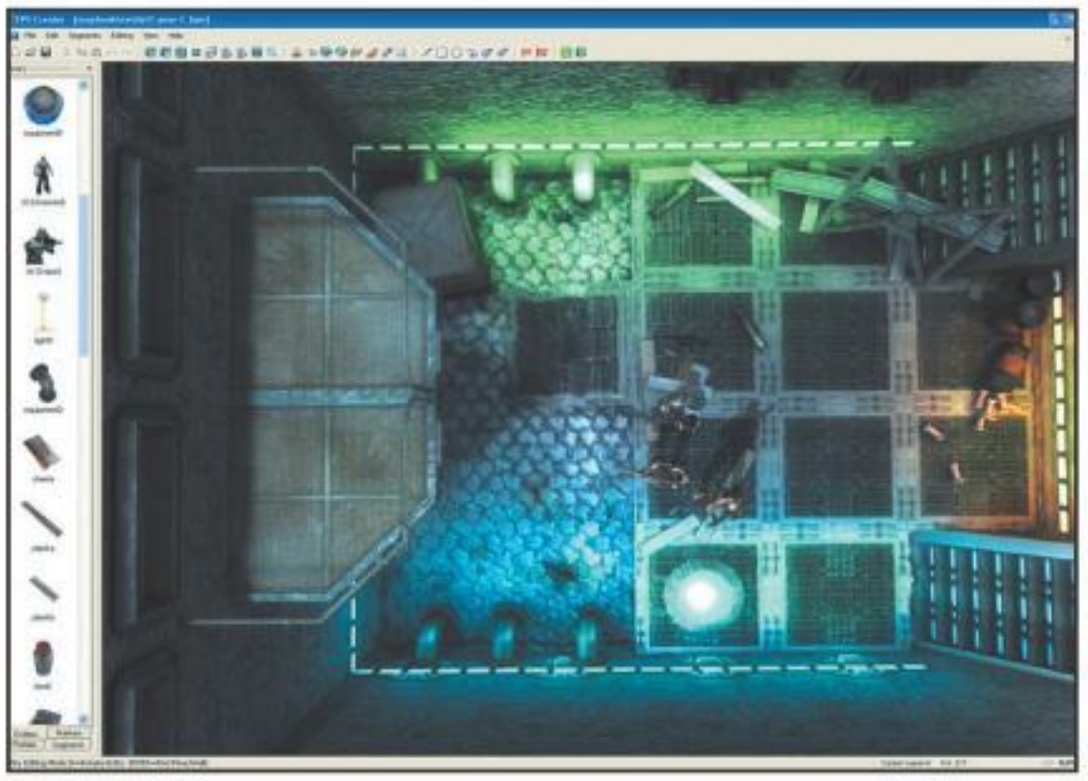
3D RAD

www.3drad.com

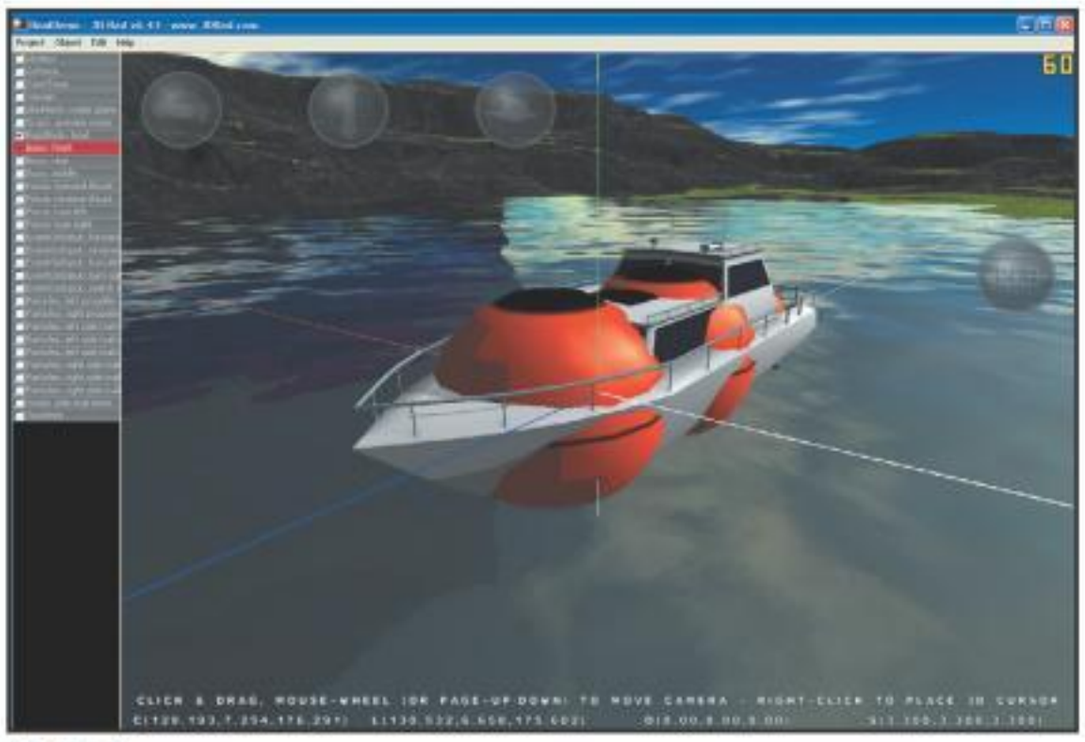
3D Rad — трехмерный редактор миров, вместе с которым поставляется несколько десятков компонентов-заготовок на все случаи жизни. Тут вам и элементы игрового интерфейса, и блоки для работы с устройствами ввода/вывода, и модели персонажей/транспорта с уже настроенными физическими характеристиками, и ландшафтный шаблон, и счетчики, и контрольные отметки, и много чего еще.

Комбинируя все эти объекты, изменяя их внешние и внутренние данные, добавляя скрипты (да-да, есть в 3D Rad и такая возможность), гипотетически можно сделать игру любого жанра — аркадную гонку,

The 3D Gamemaker



FPS Creator X10



3D Rad

экшен, несложную RPG или, скажем, стратегию. Было бы желание. Если в ходе освоения конструктора у вас вдруг возникнут какие-то трудности, вы можете в любой момент открыть один из многочисленных проектов-примеров и посмотреть, как там все устроено.

Что еще интересного в 3D Rad? Возможность создавать браузерные приложения и уникальные сетевые алгоритмы — ключ к созданию мультиплеерных игр. С недавнего времени конструктор распространяется бесплатно по donateware-модели, что позволяет порекомендовать его всем без исключения.

GAME MAKER

www.yoyogames.com/gamemaker

«Старичок» Game Maker заслуженно считается одним из лучших конструкторов 2D-игр (аркад, платформеров, пазлов, скролл-шутеров). Системы частиц, редакторы спрайтов, скриптов, объектов, шрифтов, так называемых комнат, хорошо отлаженные сетевые модули, библиотеки для работы с 3D, инструментарий для написания новых плагинов — все это здесь есть. Но до чего же удобно работать со всеми этими инструментами!

Нарисовали в любом подручном графическом редакторе фон, импортировали его одним кликом в местную библиотеку, по аналогии добавили главных героев, врагов, элементы окружения, визуальные эффекты, настроили свойства объектов и их реакцию на различные события в интуитивно понятных окошках, раскидали элементы по уровню, приправили все это скриптами собственного производства и сохранили проект в исполняемый exe-файл.

3D GAMESTUDIO

www.3dgamestudio.com

Конструктор 3D Gamestudio — прекрасная находка для тех, кто уже вырос из пеленок геймдева и созрел для более серьезного творчества. Это полупрофессиональная среда разработки компьютерных игр, представляющая собой сложную систему из всевозможных редакторов, утилиток, программ и довесков к ним.

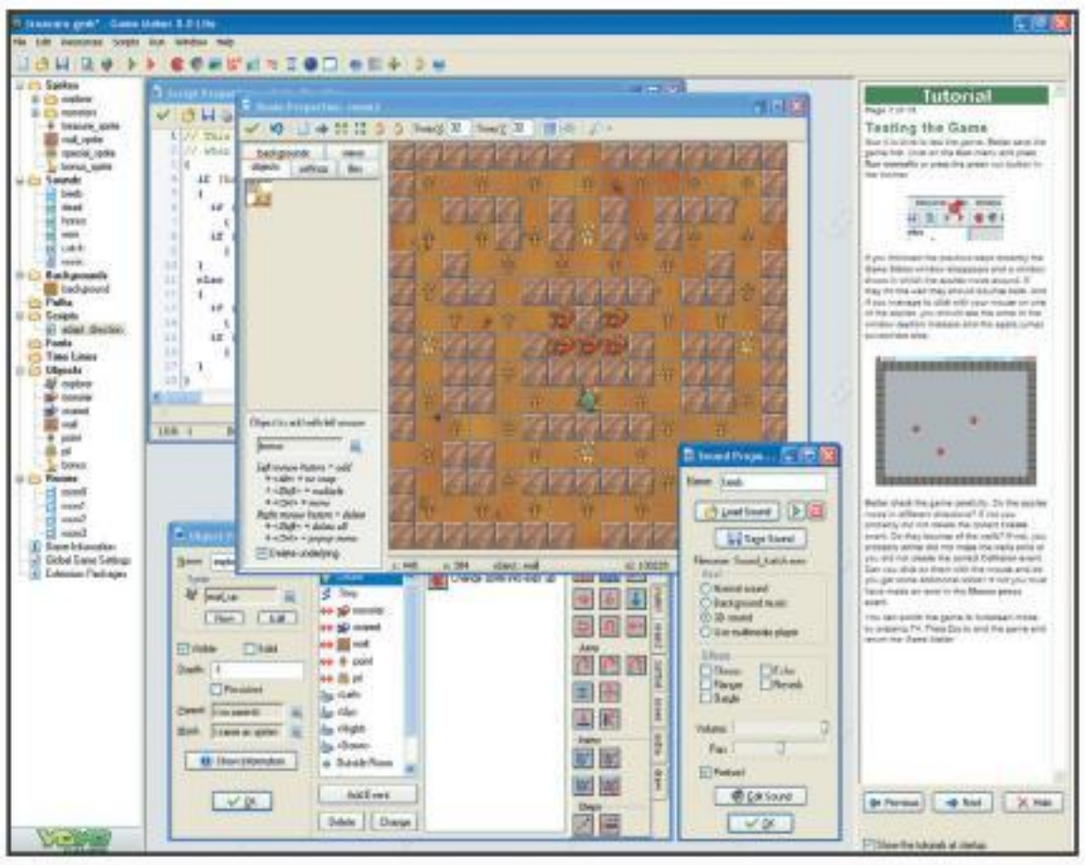
Базовый набор модулей 3D Gamestudio выглядит очень просто и логично. Тут есть редактор уровней (именно в нем и создаются игровые миры), где объекты перетаскиваются мышкой, параметры настраиваются ползунками, цвета задаются из простейшей палитры. К редактору прикручен шустрый рендер-движок, который выдает весьма приличную картинку. На него нанизан удобный менеджер сцен и несколько генераторов частиц.

А вот дальше начинаются сложности. Гигантский набор графических изображений, SDK для создания новых компонентов, плагины для импорта моделей, сложная физическая библиотека, далеко не самый простой в освоении редактор скриптов. Безусловно, все это очень нужные и важные элементы, но простому человеку разобраться в них очень сложно. А самое неприятное — под всеми этими наворотами и полезностями теряется простота и эргономичность. Хочешь поставить на уровне прозрачный портал, и тут на тебя обрушивается лавина из каких-то цветастых ворот, розовых кубиков, потом высыпается тонна текстур и пара вагонов эффектов постобработки.

На самом же деле создание игры в 3D Gamestudio может быть необычайно приятным. Просто нужно знать правильный алгоритм действий и не отвлекаться на всевозможные дополнительные опции, которыми нас так и норовят озадачить. Действовать нужно приблизительно так.

Выбираете из базового набора интересующие модели персонажей, оружия и другие трехмерные формы, ну или, если хорошо моделируете, подгружаете их из 3DS Max или Maya (импорт выполняется одним кликом), собираете на его основе карту в редакторе уровней (перетаскиваете объекты и следите, чтобы не было областей, куда главный герой не сможет пробраться). Добавляете освещение и спецэффекты. После чего, не вдаваясь в дебри программирования, задаете основные действия персонажей и объектов из уже готовой библиотеки скриптов или же создаете свои собственные скриптовые сценарии с чистого листа — каждому свое.

И вот уже после этого можете шлифовать игру различными довесками 3D Gamestudio в соответствии с уровнем своих знаний и амбициями. По нашим прикидкам, у новичка на создание несложного экшена — в духе «2 уровня, 3 респавна, 4 вида противников, из оружия только молоток» — уйдет три-четыре вечера за чашечкой кофе. Профессионал же будет копаться в конструкторе несколько месяцев, а то и год, но в итоге у него вполне может получиться что-то напоминающее, скажем, Neverwinter Nights 2. Все возможности для этого есть. ■



Game Maker

3D Gamestudio

НОВОСТИ ОНЛАЙНОВЫХ ИГР

Неидеальный мир для русских за рубежом

В Perfect World все как в жизни: для одних «Идеальный мир» на самом деле идеальный, для других — как всегда.

В середине мая на почту «Игромании» пришло письмо от одной нашей соотечественницы — назовем ее Екатериной: «Я была вашей заядлой читательницей, пока не уехала в Америку. Теперь уже читаю только онлайн. Я живу в Штатах вот уже три года, из них два года играла в «**Идеальный мир**» (***www.pwonline.ru***), MMORPG-проект «**Аструма Нивала**». До 2009 года была в этом проекте бета-тестером.

В начале апреля «Аструм Нивал» неожиданно отрезал доступ игрокам из-за рубежа, но не всем подряд, а выборочно: США, Канада, Латинская Америка, Азия остались за бортом, а вот Европа, например, может продолжать играть. У многих деньги лежат на счетах «Аструма Нивала», на полпути в игру, и обратно не заберешь. Никаких объявлений по этому поводу не было, но в службе поддержки сказали, что якобы из США идет много хакерских атак, поэтому теперь для доступа нужно предоставить постоянный IP. Я не знаю, как сейчас принято в России, но в США постоянным IP пользуются только предприятия. У частных лиц везде динамический IP. Предоставление постоянного не только стоит ощутимых денег (тариф как для бизнеса), но и не везде вообще возможно. Потом — как же быть, если командировка или отпуск не дома?

Тем, кто пытался на форуме «Аструма Нивала» разузнать, что происходит, устроили то ли бойкот, то ли темную: выдали баны на месяц. И тишина.

По-человечески просто хочется услышать слово поддержки. Кому-то смешно, что «американосов» отрезали, но мы всего лишь русские люди за рубежом. Что «Игромания» нам посоветует? Такие новости сейчас со всеми русскими проектами или это только «Аструм Нивал» такой дикий? Еще, честно говоря, хочется, чтобы вы об этой истории написали, потому что «Аструм Нивал» поступил нецивилизованно и с расчетом, что в России никто об этом не узнает».

«Игромания» тут же обратилась за комментариями к представителям Mail.ru (в феврале этого года компания выкупила долю Сергея Орловского, и теперь Mail.ru владеет 100% студии «Аструм Нивал»). Нам ответили, что проект «Идеальный мир» (**Perfect World**) действительно принадлежит Mail.ru и проблемами русских игроков за рубежом займется служба поддержки.

Сейчас доступ в игру у Екатерины есть урывками: в середине мая появился, через две недели пропал снова, после обращения в службу поддержки появился опять. Однако к Perfect World можно подсоединиться только в будние дни вечером — видимо, когда в России ночь и сервер не загружен.

«Возможно, придется переподключаться каждые несколько недель... пока непонятно,— признается Екатерина. — Доступ дан только для домашнего компьютера, а на ноутбуке играть нельзя. Техподдержка сказала, что в Европе доступ открыт. А если будут командировки по Штатам или отпуск где-нибудь в Азии, то тут уж ничего не выйдет. Моего персонажа выгнали из клана, потому что всем нужны игроки с постоянным доступом, но это уже совсем мелочи».

Blizzard взялась за DRM

Пытаясь создать «полноценную социальную платформу», Blizzard объединила Battle.net с Facebook. Интересно, как планируется бороться со спамом?

Основатель **Blizzard** и исполнительный продюсер **World of Warcraft** Фрэнк Пирс заметил, что компании, пытающиеся бороться с пиратством посредством DRM-защиты, играют заведомо проигрышную партию. Количество разработчиков несопоставимо с количеством людей, «которые пытаются взломать защиту — потому ли, что хотят поиграть бесплатно, или потому, что им просто интересно понять, как эта защита работает», и разработчики заранее обречены.

Пирс считает, что компании должны придумать такие способы защиты, которые не создавали бы проблем «добросовестным покупателям». «Разумнее всего, на наш взгляд, было бы разработать полноценную социальную платформу, где люди бы могли общаться с друзьями, создавать комьюнити и, конечно, играть», — поясняет Пирс.

В то же время сама Blizzard полностью отказываться от использования DRM пока не собирается. 27 июля в магазинах появится **StarCraft 2**, и покупателям придется подключиться к интернету, создать Battle.net-аккаунт и активировать код через Сеть. Тем, кто захочет проходить однопользовательские кампании, интернет больше не понадобится, остальным придется подключаться к Battle.net постоянно.

Особого интереса играть в StarCraft 2 в одиночестве нет, а LAN-режим, несмотря на многочисленные петиции, в игру так и не добавили. В итоге всем, кто захочет сразиться с другими игроками, придется покупать коробку и подключаться к Battle.net — вот такое стимулирование покупателей. Blizzard надеется, что мультиплеерный режим и улучшенный сервис Battle.net вынудят людей предпочесть пиратской копии лицензионную.

Age of Conan опять в центре скандала

Увидев китайские пагоды, рецензент «Еврогеймера» остроумно предположил, что дополнение можно было назвать «Age of Conan: Конан против коммунизма».

Редакция игрового портала **EuroGamer.net** в числе первых опубликовала рецензию на дополнение **Rise of the Godslayer** к непростой MMORPG **Age of Conan** — и вокруг нее вновь, как когда-то вокруг обзора **Darkfall Online**, разгорелся скандал.

«Еврогеймер» оценил дополнение в 6 баллов из 10, в то время как другие игровые журналисты дали Rise of the Godslayer в среднем 8,5/10 (мы планируем поставить 9/10). Но низкая оценка — это еще полбеды. Другое дело,

что рецензент «Еврогеймера» никогда раньше не играл в Age of Conan. Журналист воспользовался высокоуровневым пресс-персонажем, пробегал по локациям несколько часов и выдал на-гора текст со множеством беспочвенных обвинений. Лучше всех суть рецензии описал один из читателей «Еврогеймера»: «Рецензент, видимо, в первый раз зашел в AoC, никогда не состоял в гильдии, никогда не ходил в рейды, никогда не участвовал в PvP, ни разу не прокачал ни одного персонажа до максимального уровня, не завел ни одного друга, играл один и очень недолго на бета-сервере с пресс-аккаунта — и в итоге накропал жалкий текст с кучей ошибок».

Больше всего обзорщик придирался к тому, что **Funcom** не повысила максимальный уровень — он так и остался восьмидесятым, в то время как рецензент просил поднять планку до сотого или даже сто десятого. Игроки же, напротив, были несказанно этому рады — вместо того, чтобы плодить бесчисленные проходные локации безо всякого контента, разработчики насытили квестами, монстрами и NPC уже существующие территории. Большинство локаций AoC стали такими же проработанными, как и стартовый городок Тортаж: появились эпические квесты, большие инстансы, длинные диалоги, многочисленные и разнообразные вещи и оружие. За день горе-рецензия обросла сотней комментариев, и редакция «Еврогеймера», не дожидаясь писем из «Фанкома», сама сняла статью с сайта. Про «политику портала», которой «Еврогеймер» так бравировал полтора года назад в споре с разработчиками Darkfall, редакция предпочла не вспоминать.

История не сходила с новостных лент недели полторы — что «Конан», что «Еврогеймер» получили свои заслуженные несколько тысяч внеочередных кликов. Игровой портал в очередной раз прилюдно сел в лужу, а Funcom в кои-то веки оказалась на высоте: игроки защищали дополнение и разработчиков так отчаянно, что сотня-другая подписчиков решила вернуться в игру и дать королю Конану второй шанс.

Коммунисты в космосе

Космос «Звездных миров» нетипичен для видеоигр: он выглядит не как тусклая черная пропасть, а как чернобыльское небо после выброса.

Образованная этой зимой студия **Net Games Laboratory** представила на КРИ онлайновую игру «**Звездные миры**» (**Space Worlds**), которую разработчики называют «космической оперой с элементами научной фантастики».

MMORPG выйдет не раньше чем через год, но уже сейчас известны доступные классы (стандартные коммерсант, ученый, пилот, командир) и противоборствующие стороны: Братство непокорных, образованное потомками наркобаронов Южной Америки; Империя солнца, сформированная народами Востока; «советско-китайский альянс объединенной коммунистической идеологии» Союз труда и процветания.

Планируется, что «Звездные миры» будут браузерной MMORPG, но по геймплейным роликам этого не скажешь. Здесь, в отличие от клиентской **Nova Online**, представленной на прошлой КРИ и уже успевшей кануть в Лету, космос цветной, живой, декоративный, а угловатых моделек и битв в одной плоскости нет. Впрочем, битв вообще пока нет: геймплейное видео на сайте **NetGamesLab.ru** и концепт-арты (с серпами, молотами и звездами!) — это пока все, что студия готова показать публике, но к следующей КРИ нам обещают вполне играбельную версию.

Facebook — находка для шпиона

Пользовательский рейтинг The Agency: Covert Ops — 3,8/5. Хитовые игры вроде Restaurant City или Pet Society обычно оценивают на 4,3-4,6 балла.

Вслед за **Electronic Arts**, купившей социального разработчика **Playfish**, и **Blizzard**, интегрировавшей ряд Facebook-функций в **Battle.net**, социальными играми занялась **Sony Online Entertainment**.

В мае SOE запустила в Facebook шпионскую игру **The Agency: Covert Ops** (***http://apps.facebook.com/AgencyCovertOps***), тесно связанную с разрабатываемой MMOFPS **The Agency** для PlayStation 3 и PC. По словам президента SOE Джона Смидли, The Agency: Covert Ops не похожа на прочие социальные игры: тут есть «глубина, проработанный сюжет, мини-игры, захватывающие миссии и даже возможность хвастаться достижениями перед своими друзьями» — словом, это «основная шпионская игра на Facebook».

За две недели в «основной шпионской игре» основной социальной сети отметились 316 000 человек. Для клиентской MMORPG это было бы неплохим показателем (по крайней мере, она не была бы убыточной), но для Facebook, где аудитория успешных игр исчисляется миллионами, триста тысяч пользователей — это смешной результат. SOE рассчитывает, что после запуска MMOFPS The Agency любители Covert Ops захотят попробовать полноценный онлайновый шутер, а игроки самого шутера будут пользоваться Facebook-приложением с работы, где невозможно зайти в клиентскую версию. ■

Коротко о важном

■ Компания **AnomalyGames** выпустила условно-бесплатную клиентскую тактическую онлайновую игру **D.O.T.** (**DOT game.ru**), с любопытным графическим стилем (техника пиксель-арта) и сеттингом (альтернативная история Советского Союза). Вперед, товарищи!

■ На сайте **FIFA Online** началась регистрация в открытый бета-тест (***http://fifa-online.easports.com/web/beta/welcome***). До релиза, дата которого на момент сдачи номера была неизвестна, можно бесплатно гонять мяч круглосуточно семь дней в неделю.

■ Выступая на конференции, посвященной итогам четвертого квартала, финансовый директор **Electronic Arts** Эрик Браун заявил, что MMORPG **Star Wars: The Old Republic** отсутствует в списке игр, которые компания планирует выпустить в 2010 фискальном году, — это значит, что онлайновые «Звездные войны» появятся в продаже самое раннее в марте-апреле 2011-го.

■ На КРИ 2010 компании **KranX Productions** и **Nival Network** объявили, что работают над онлайновой ролевой стратегической игрой с походовыми боями **King's Bounty Online**. В разработке также участвуют сотрудники **Katauri Interactive**, создавшие офлайновые «King's Bounty: Легенда о рыцаре» и «King's Bounty: Принцесса в доспехах». Планируется, что KBO будет работать по условно-бесплатной бизнес-модели.

■ **Sony Online Entertainment** сокращает серверы шестнадцатилетней MMORPG **EverQuest**. Когда номер уходил в печать, SOE планировала уменьшить количество серверов вдвое — с 20 до 10. О дальнейших планах развития EverQuest, в которую до сих пор играют несколько десятков тысяч человек, пока неизвестно.

■ **Electronic Arts** объявила, что онлайновый симулятор **Need for Speed: World**, разрабатываемый студией **EA Black Box**, поступит в продажу 20 июля. Скачать клиент с официального сайта **World.NeedforSpeed.com** и набрать первые 10 уровней можно будет бесплатно; за возможность покупать новые машины, зарабатывать достижения и качаться дальше придется заплатить.

INTERNET@IGROMANIA.RU

Илья Янович

- **Жанр**
  Как молоды мы были
- **Разработчик**
  HBM
- **Издатель**
  Playnatic Entertainment
- **Бизнес-модель**
  Условно-бесплатная
- **Скорость связи**
  От 128 Кбит/с
- **Трафик**
  10–15 Мб/час
- **Сайт игры**
  Kill-skill.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2,5 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

KillSkill принадлежит к тому странному типу игр, которые нравятся, но признаваться в этом очень стыдно. По первичным признакам это грязный, пошлый и безвкусный экшен. Здесь даже по меркам онлайна совершенно беспомощный движок. Оружие звучит примерно как в **Doom**, и невозможно снять такой скриншот, который не напоминал бы иллюстрацию из брошюры «Коды и секреты 999 игр» 1997 года выпуска (у нас, обратите внимание, так и не получилось!).

При этом KillSkill каким-то удивительным образом заставляет мужчин глупо и громко хохотать, тыкать пальцами в экран и отбирать друг у друга мышку.

Со скоростью света летит ракета

Концептуально самый близкий аналог KillSkill — обложки произведений отечественных фантастов: так же криво и безыдейно. Действие тут происходит в далеком будущем на каких-то трех дальних планетах, населенных динозавроподобными тварями. В битве столкнулись две фракции — «Братство стальных псов», влиятельные ветераны космических войн, и «Авангард Торговой федерации», что-то вроде полиции. Планеты-карты в KillSkill называются Кора-Прайм, Белато и Орион и представляют собой поля с довольно бестолковым нагромождением зданий (есть, впрочем, еще и арена на орбитальной станции).

По сути, KillSkill — это мультиплеерный экшен, камеру которого, чтобы скрыть все технические просчеты, повесили высоко в небе. Фокус в целом удался: целиться тут не очень удобно, но все шутерные рефлексы срабатывают. Перед настоящей бойней мы тем не менее рекомендуем немного потренироваться на PvE-миссиях, где предлагают отстреливать

KillSkill совершенно нетребовательна к вашему компьютеру и неплохо работает даже на древних ноутбуках.

База, башни, лава, электрические разряды — все это подозрительно напоминает любительские карты для Quake 3.

Люди в KillSkill явно вмещают в себя больше крови, чем должны.

Оказывается, кемперить в шутерах можно, даже если враг видит все с высоты птичьего полета.

ящериц, пауков и каких-то страшных големов. В PvP-режиме предусмотрены захват флага, битва за ресурсы, обычный и командный дефматчи; на картах помещается до 32 игроков.

Еще тут есть довольно занятные RPG-элементы. Во-первых, вы растете в уровнях и распределяете очки опыта между умениями (сила, ловкость, скорость, защита, здоровье, точность — впрочем, уровня до десятого вы практически не почувствуете разницы). Во-вторых, за бои вам платят деньги, которые идут в основном на покупку оружия.

Оружия действительно много (дробовики, ракетницы, гранаты, автоматы и много чего еще, причем в разных вариациях), но разделения на классы нет — во многом потому, что здесь нет никакой командной работы, каждому игроку приходится пользоваться всем понемногу.

Дикая банда

В сражениях с живыми людьми KillSkill быстро превращается в среднеарифметическую MMOFPS с поправкой на камеру и ролевые элементы. И в этом его прелесть. Ряженые мужчины взрывают друг друга на минах, тихо устраняют ножом, расстреливают из пулеметов и выжидают со снайперскими винтовками на крышах. Постепенно привыкаешь и к странному дизайну карт, и к простоватому сеттингу — более того, все это воспринимается как художественный прием. Кажется, будто бы здесь все специально стилизовали под какие-нибудь польские B-шутеры.

Всех забавных ситуаций и тонкостей, связанных в первую очередь с необычным управлением, не перечесть. Например, тут часто стреляют из базуки вслепую — лишь потому, что обзор спереди довольно ограничен. У снайпера вообще особая жизнь: ему нужно грамотно затеряться — просто засесть за преградой здесь не получится. А в мае, когда мы тестировали KillSkill, в игре к тому же собралась очень правильная компания. На десять-пятнадцать безумцев, стреляющих во все подряд, приходилась пара настоящих шутерных «отцов», против которых все заключали негласный союз. Возникало подозрение, что за этими профессиональными убийцами скрывались ностальгирующие тридцатипятилетние менеджеры в галстуках.

■■■

KillSkill выгодно выделяется на фоне нескончаемых русских free-to-play проектов. Игра подло давит на самые больные точки, но в итоге получается такой веселый шутерный балаган с кровью и базуками, что ругаться как-то не хочется. Обидно, если KillSkill пройдет незамеченной (рекламная кампания, традиционно для дешевых MMOG, никакая). Это вполне достойная альтернатива всем развлечениям, разворачивавшимся в любом нормальном кабинете информатики. Если вы помните, с каким звуком стреляет импульсное ружье в самом первом **Unreal Tournament**, рекомендуем немедленно ознакомиться с KillSkill. ■

Прошлое давит: надо ли вам платить деньги за KillSkill

Наша рецензия на KillSkill написана по результатам открытого бета-теста, который многие российские издатели склонны считать релизом. Игра уже вполне стабильна, не тормозит и не вылетает, а сам проект такой, что его важно не перегрузить лишними деталями. Но авторы именно этим и планируют заняться: помимо логичного развития RPG-составляющей обещают, например, систему кланов (которая, как нам кажется, будет только мешать) и кооператив для PvE-карт.

Для тех, кто не хочет разбираться во всех этих мелочах, в тактиках, медитировать над очками способностей, в KillSkill есть валюта под названием Coins of Luck, которая приобретается за реальные рубли. Прием «плати и не скучай», напоминаем, основывается на том, что у школьников и студентов денег особо нет, зато свободного времени в избытке; взрослые, наоборот, обычно заняты, но финансово независимы. Считается, что такая схема помогает и тем, и другим играть комфортно и на равных. По условно-бесплатной бизнес-модели работают тысячи игр, однако KillSkill — чуть ли не первый проект, где эта система оправданна и отлично ложится на игровую механику.

Молодым игрокам, явно видевшим не так много ролевых игр, все манипуляции с предметами, уровнями и опытом покажутся забавными, а взрослые мужики просто захотят вспомнить времена первого **Quake** по локальной сети. Так что в KillSkill действительно платит тот, кто хочет, а не тот, кто может.

ДОЖДАЛИСЬ?

Наглое, но очень точное воспроизведение всех штампов и условностей мультиплеерных экшенов десятилетней давности.

ГЕЙМПЛЕЙ	7.0
ГРАФИКА	5.0
ЗВУК И МУЗЫКА	6.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ 7,0

ХОРОШО

СЕВЕРНЫЙ КЛИНОК

- **Жанр**
  Вторая российская MMORPG
- **Разработчик**
  Zakta
- **Издатель**
  Mail.ru
- **Бизнес-модель**
  Условно-бесплатная
- **Скорость связи**
  От 64 Кбит/с
- **Трафик**
  5-10 Мб/час
- **Сайт**
  NorthernBlade.ru

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
3 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2,4 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

В то время как за рубежом онлайновые игры выходят одна за другой, Россия переживает жанровый кризис. Если забыть про браузерки и локализации, то у нас пока есть только одна игра, достойная внимания, — «Аллоды онлайн». Однако недавно на горизонте появилась еще экшен-MMORPG, разработанная студией **Zakta**, — «**Северный клинок**».

Север против Юга

На этот раз никаких спасений мира и прочей романтической чепухи. Игрока окунают в суровый мир, где жители империи Аэнор, спасаясь от стремительно надвигающихся ледников, уплыли с родных земель осваивать чужбину. После высадки на безымянном материке северяне обнаружили, что хлебом с солью их встречать не намерены. Местные жители собрали большое войско и решили изгнать непрошенных гостей — так началась великая война Севера и Юга. Чтобы спасти свой народ, северная принцесса проткнула себя мечом — и архимаги использовали ее кровь в качестве компонента мощного заклятия, раскидавшего вражеские орды. Южане схлынули, северяне обосновались на острове. Через несколько десятилетий к нему прибило корабль, маленько отставший от основного флота Аэнора. За это время северяне успели скиснуть, поэтому, как только вы сойдете на берег, жители тут же свалят на ваши плечи груз своих проблем.

Город, у которого причаливает судно, называется Саутхэйвен, хотя правильнее было бы окрестить его Саутхэлл. Куда ни глянь — кругом враги! За воротами промышляют пираты, дезертиры и дикие звери, на улицах подстерегают хулиганы. Не говоря уже про армии южан, которые, несмотря на жертву принцессы, все еще терзают колонистов. «Убей их всех», — с ходу просит мэр. Со временем окажется, что это главное задание практически всех квестов в игре.

Монстров не нужно долго искать. Они кучкуются на пятачке и возрождаются с такой скоростью, что позорно убегать с поля боя приходится постоянно. На одной полянке могут вплотную стоять семейства кабанов, тигров, волков и медведей. Такая мешанина выглядит странно, но местных манчкинов она мало беспокоит.

Индийская проза

Качество текстов наглядно демонстрирует фрагмент разговора с первым же NPC: «На каком борту вы плыли? Отлично, да. Ну что ж, я рад приветствовать тебя на земле Атрэйской Марки.

Иванушка-дурачок нес бабушке горшочек масла. Тут напали плохие дяденьки, Иванушку порешили, горшочек разбили.

На аукционе без миллионов на виртуальном счету делать нечего. Если повезет, можно увидеть в продаже топовые руны. О цене лучше даже не спрашивать.

Глядя на эту красоту, можно подумать, что наши разработчики, наконец, создали MMORPG западного уровня. После нескольких часов в игре эти иллюзии рассеиваются.

И, кстати, это не пустые слова, нет. Сейчас мы рады каждому кораблю, привозящему новых людей, способных держать оружие». Конечно, от бесплатной MMORPG не стоит ждать шекспировской прозы, но настолько неестественные диалоги простительны разве что индийским сериалам.

Дефицит квестов чувствуется уже в самом начале игры. К тому времени, как я очистил от гопников и пиратов Саутхэйвен и выполнил все доступные задания, мой персонаж едва взял третий уровень. Квесты, которые направляли в следующие локации, были доступны только на четвертом. Разница между этими уровнями составляет 2900 очков опыта, а учитывая, что за каждого монстра дают около 20 очков, можно представить, сколько времени пришлось убить на гринд.

Если сценаристы «Северного клинка» вряд ли заслужили премию, то художники свою зарплату отработали на совесть. В сравнении с бесплатным азиатским онлайновым трэшем, который вагонами везут в Россию, локации «СК» смотрятся неплохо и по стилю напоминают **Warhammer Online**. После беготни в стартовой зоне возникло даже чувство дежавю: горящие деревеньки, постоянные стычки фермеров с бандитами, валяющиеся кругом трупы, ощущение войны — все так, словно находишься в имперских владениях WAR. Вот только «СК» намного прожорливее, чем творение **Mythic**, так что если вы не счастливый обладатель современного PC, то готовьтесь наблюдать за всем со скоростью 20 кадров в секунду.

Утром руна, вечером инвайт

Боевую систему, где для атаки не нужно выделять врага, в онлайновых играх сейчас встретишь нечасто. Многие считают, что за ней будущее, а **Age of Conan** продемонстрировала, насколько интереснее такая боевая система привычных выделений TAB'ом. Zakta пошла по стопам **Funcom**, и это похвально. Но как реализован бой — отдельный разговор.

Битвы за бойцов ближнего боя проходят по одному сценарию: подбегаем к монстру, ловим его в прицел и ожесточенно долбим левую кнопку мыши до тех пор, пока к ногам не упадет безжизненное тело. Все это время на экран 26-м кеглем Times New Roman лезут цифры урона. Процесс за магов аналогичный, только волшебник не машет мечом, а беззвучно выпускает из посоха файерболы. Прокачанные герои могут разбавлять спам обычных атак спецумениями, но к 40-му уровню их едва набирается, чтобы заполнить одну полоску хот-бара, и реальная польза есть далеко не ото всех.

Сражаться против других игроков куда интереснее, чем долбить зверушек. Конечно, балансом в игре и не пахнет, но любители поганкать нубов могут оттянуться вволю. Все территории, кроме городских окрестностей, открыты для нападения. За PvP даже начисляют очки — пока толку от них никакого, но в будущем можно будет покупать за них хорошие вещи.

До недавнего времени разборки гильдий были единственным развлечением высокоуровневых персонажей. С выходом последнего патча в игре появилось групповое подземелье, но сражаться там приходится не столько с монстрами, сколько с багами. Игроки сетуют, что ходить в подземелье невыгодно, так как шанс выпадения ценных вещей слишком мал и не оправдывает затраты на ремонт. Тем более что расплачиваться за ремонт приходится не игровым золотом, а реальным рублем.

К сожалению, «СК» не удалось избежать участи большинства азиатских бесплатных ММО-игр. На официальном форуме популярна шутка: «Судя по скорости обновлений, разработчики занимаются игрой полчаса в неделю. Что же они делают в остальное время?» — «Как что? Улучшают дизайн магазина!» Денежные мешки действительно имеют значительное преимущество над теми игроками, которые не хотят платить: во внутриигровом магазине есть все, начиная с эликсиров для временного усиления персонажа, заканчивая рунами, которые в несколько раз улучшают экипировку. Из-за этого возмущения на форумах и в игре не утихают. Некоторые игроки, чтобы не тратить тысячи рублей на апгрейд гардероба, придумали брать за вступление в гильдию взнос. Так что не удивляйтесь, если на просьбу об инвайте вам сразу предъявят счет.

■■■

Даже имея многолетний опыт создания одиночных игр, готовый движок, таких солидных покровителей, как **Astrum Nival** и **Mail.ru** (когда начиналась разработка «Клинка», эти компании еще не были объединены), создатели «Северного клинка» не смогли прыгнуть выше планки «проходная гриндилка». Игре просто нечем привлечь тех, кто хоть раз пробовал крупную MMORPG.

Конечно, можно многое списать на бету и предположить, что в релизе все кардинально изменится. Но релизы среди русских онлайновых игр нынче не в моде. Открытый бета-тест «Аллодов онлайн» скоро отпразднует год, тестирование «Северного клинка», похоже, тоже затянется. В самом деле, зачем выпускать игру, когда магазин и так открыт, школьники стабильно несут сэкономленные на завтраках деньги, чтобы обменять их на виртуальные плюшки? А если кто-то спросит, почему столько лагов и недоработок, всегда можно помахать перед ним табличкой: «Идет бета-тест». ■

В городе Саутхэйвен живет пятьдесят человек, из которых тридцать — хулиганы.

ДОЖДАЛИСЬ?

Сомнительная альтернатива «Аллодам онлайн» — с экшен-ориентированной боевой системой и свободным PvP.

ГЕЙМПЛЕЙ	6.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	5.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	6.0

РЕЙТИНГ

6,0

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

INTERNET@IGROMANIA.RU
Павел Шубский

ИНТЕРНЕТ
СОБЫТИЯ И ФАКТЫ

Страх и ненависть в интернете

Многие владельцы аккаунтов в различных социальных сетях и блогерских сервисах и не подозревают, что любая выкладываемая в свободном доступе информация может быть прочитана совершенно любым человеком на любом компьютере с выходом в интернет. В итоге публичный гневный пост в ЖЖ про мерзкого шефа прочитает его секретарь, фотожабу на преподавательницу увидит вся кафедра, а о приставаниях к другой девушке узнает жена. Да что там, даже закрытую «подзамочную» запись может увидеть и растиражировать «тот незнакомый чувак, которого я когда-то добавил, а потом забыл».

Интернет открывает перед людьми бесконечные возможности общения и взаимодействия, однако пользоваться достижениями цифрового мира нужно с умом. Вот вам пример: исследование интернет-магазина гаджетов **Retrevo.com**, который посещают более 4 млн человек ежемесячно, показало, что как минимум каждый третий пользователь социальных сервисов когда-нибудь жалел о выложенных в Сеть фотографиях, видеороликах или написанных постах. Что интересно, 54% аудитории — владельцы сотовых телефонов, а мобильные устройства так и подначивают сделать быструю запись в **Twitter** или обновить статус на **Facebook**.

40% участников исследования успевали удалить свои гневные комментарии, еще трети опрошенных необдуманные сообщения не причинили никакого вреда. Процент тех, кому успели навредить выложенные данные, к сожалению, тоже велик — «скользкие» фотографии привели к проблемам на работе у 19% респондентов, еще девяти процентам они разрушили отношения или даже брак. Больше всего, конечно же, страдают легкомысленные и импульсивные люди в возрасте до 25 лет.

Хотя в исследовании Retrevo и участвовали в основном граждане США, российским интернетчикам расслабляться тоже не стоит. Многие помнят, что выложенные в блоге Артемия Лебедева (***tema.livejournal.com***) фотографии Наталии, обнаженного PR-директора журнала «Железо», вызвали грандиозный отклик в профессиональной среде. Разговоры в курилках, наверное, не умолкают до сих пор.

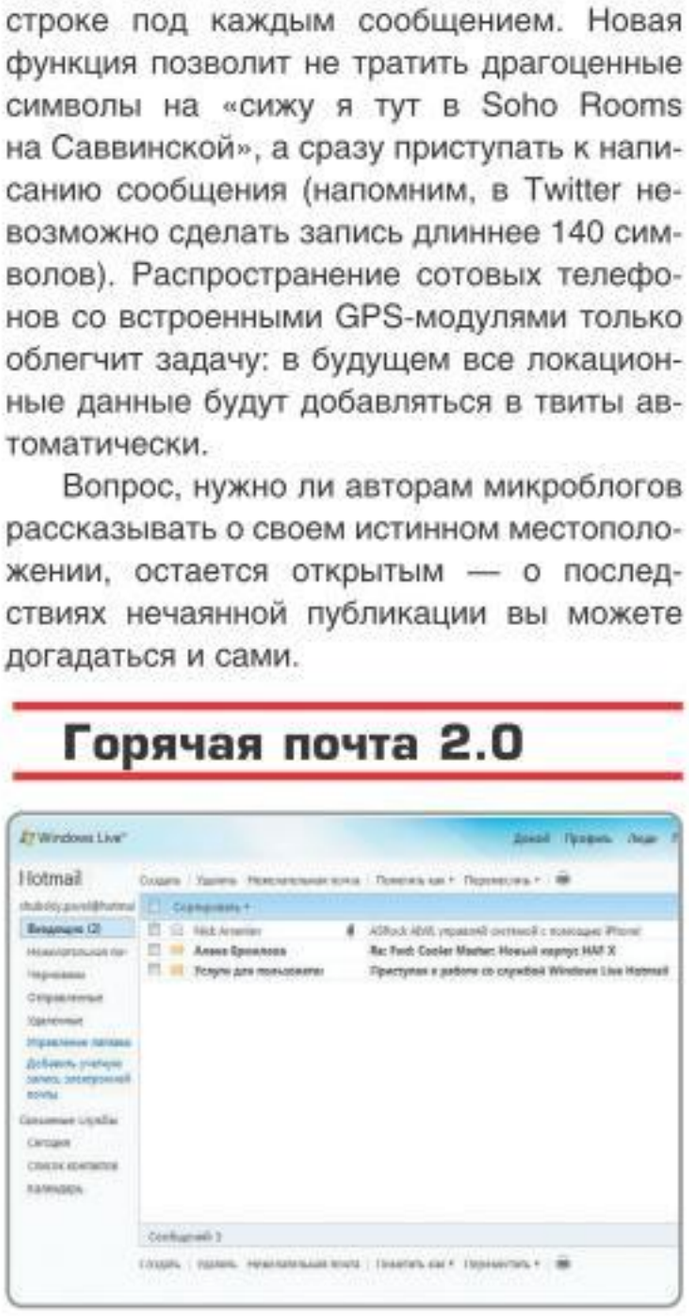
В общем, будьте адекватны и не публикуйте в социальных сетях ничего лишнего.

Дочирикался

Пока треть пользователей социальных сетей краснеет над выложенными фотографиями с очередной пьянки, сервис микроблогов **Twitter** вводит еще одну деанонимизирующую услугу — теперь люди могут указывать свое местоположение в отдельной строке под каждым сообщением. Новая функция позволит не тратить драгоценные символы на «сижу я тут в Soho Rooms на Саввинской», а сразу приступать к написанию сообщения (напомним, в Twitter невозможно сделать запись длиннее 140 символов). Распространение сотовых телефонов со встроенными GPS-модулями только облегчит задачу: в будущем все локационные данные будут добавляться в твиты автоматически.

Вопрос, нужно ли авторам микроблогов рассказывать о своем истинном местоположении, остается открытым — о последствиях нечаянной публикации вы можете догадаться и сами.

Горячая почта 2.0



Почтовый сервис **Microsoft Hotmail** давно и бесповоротно проиграл **Google Mail** — и, казалось, софтверный гигант оставил все попытки снова выйти на потерянный рынок. Как бы не так! Спустя многие годы пребывания в тени Hotmail — ныне Windows Live Hotmail — снова заявляет о себе, причем заявляет уверенно.

Поисковый сервис **Bing** хвалили за обилие необычных опций, проработанный интерфейс. Похоже, с появлением переделанной версии Hotmail история повторится: функции новой почты более чем актуальны, при этом не копируют решения конкурентов. Для начала, динамический почтовый ящик самостоятельно генерирует фильтры сообщений на основе получаемой почты — вы сможете быстро просмотреть последние комментарии из ЖЖ или Facebook отдельно от других писем. Справедливости ради упомянем, что Google Mail тоже позволяет создавать фильтры, только многие ли пробиваются через меню в поисках нужного пункта?

Новый Hotmail предлагает также удобный способ борьбы с ненужными письмами. Какой-нибудь давно забытый интернет-магазин продолжает присылать рекламные предложения и рассказывать о бонусах? Не беда — достаточно выделить письмо и выбрать пункт «удалить предыдущую и будущую почту с этого адреса» в контекстном меню.

Еще одна важная функция — так называемый «Активный просмотр». Полученная по почте ссылка на YouTube-видеоролик автоматически преобразуется в... сам видеоролик, который можно будет просмотреть без перехода на страницу сервиса. То же самое произойдет со ссылками на видеосайт Hulu или на обычные картинки. В Gmail эта функция тоже есть, но по умолчанию, опять-таки, не работает.

С релизом новой версии Hotmail софтверный гигант открывает эру облачных вычислений — присланный документ Microsoft Office можно будет загрузить в онлайн-хранилище Skydrive и просмотреть прямо в окне браузера через Office Online. Google, впрочем, уже давно предлагает схожий функционал благодаря Google Docs.

Однако с главным и очевидным недостатком почты Hotmail перезапуск наверняка не справится. Недостаток этот тот же, что и у поисковика Bing: люди давно привыкли использовать другие сервисы, и менять адрес почты ради нескольких приятных функций никто не будет.

Яндекс.ком

Сервис **Yandex.ru** занимает седьмое место в рейтинге самых популярных поисковых систем в мире (по данным аналитического агентства **comScore**). И это притом, что сайт используют в основном для поиска информации на русском языке —

поисковая база «Яндекса» насчитывает почти десять миллиардов русскоязычных страниц и всего четыре миллиарда страниц на иностранных языках.

Поисковик официально признан самым быстрорастущим — стартовая страница сайта давно обросла всевозможными надстройками, им, кажется, нет числа. На «Яндекс» ежедневно заходят до 19 миллионов уникальных посетителей. Здесь есть и свои карты, и информация о пробках, и погода, и новости. Осталось выйти на зарубежный рынок и начать соперничать с **Google**.

Таких планов у компании пока нет, о чем сообщил пресс-секретарь «Яндекса» Очир Манджиков сайту **Lenta.ru**: представленная в мае 2010 года альфа-версия **Yandex.com** ориентирована в первую очередь на русскоязычных пользователей. Сейчас поисковый движок обслуживает 12-15 миллионов англоязычных запросов ежедневно — включение большего числа зарубежных страниц в индекс позволит удерживать русскоговорящих посетителей от перехода по ссылке «искать то же самое в Google».

Чуть позже в com-версии движка появится поиск по мультимедийным данным. К слову, искать страницы на иностранном языке можно и с помощью оригинального русскоязычного сайта «Яндекса» — для этого нужно поставить соответствующую галочку в настройках.

Птица Феникс

I'ms ins yours skynets, lollings aways ats yours futiles attempts ats contrllings ours internets.

Уничтожить самый популярный в мире торрент-трекер оказалось не так просто — Пиратская бухта (**ThePirateBay.org**) успешно восстает из пепла уже в который раз. Как ни подают голливудские студии иски против создателей трекера, конкретных пользователей или провайдеров интернета — все без толку.

Так, 17 мая 2010 года Пиратская бухта «обвалилась» и перестала отзываться на запросы браузеров. Пользователи сразу забили в набат и зажгли сигнальные огни, однако уже на следующий день серверы трекера снова заработали, обеспечивая доступ к сотням тысяч нелегальных фильмов, музыкальных треков и программ. Что произошло? Информационное агентство **CNet.com** узнало, что киностудии заявились к провайдеру Пиратской бухты с постановлением суда — официальные лица потребовали, чтобы компания **CB3ROB** перекрыла Бухте трафик. Противостоять решению суда провайдер не смог — доступ к сайту был прекращен. Но уже на следующее утро в интернете появилась легендарная картинка со смеющимся котом и припиской на исковерканном языке лолкоте. В общих словах: создатели The Pirate Bay показали законникам всего мира средний палец — на поиск нового провайдера ушел всего один день.

Hulu по-русски

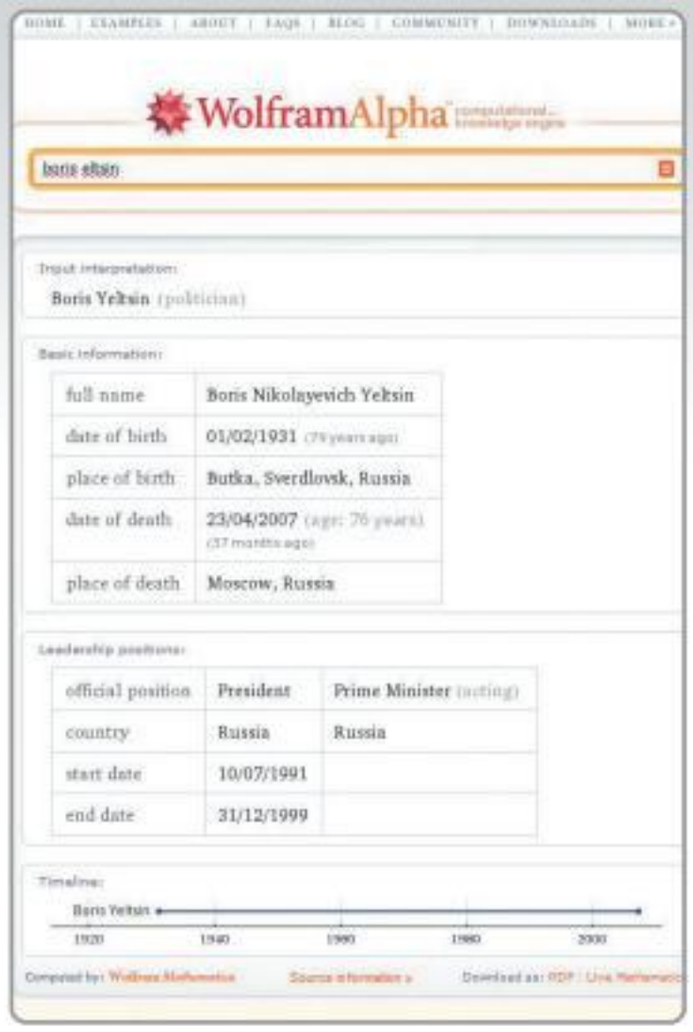
Популярный видеосервис **Hulu.com** с огромной библиотекой зарубежных сериалов, фильмов и телепередач вряд ли когда-нибудь придет в Россию. Ну а раз так, то мы создадим свой Hulu, больше и лучше (известную фразу робота Бендера, с вашего позволения, цитировать не будем). Встречайте ***Zoomby.ru*** — детище холдинга **WebMediaGroup**, владельца ***Menu.ru***, ***InOut.ru***, ***PhotoSight.ru***.

«Зумбай», а именно так произносится название нового проекта, предлагает пользователям обширную библиотеку сериалов, кинофильмов и других телевизионных программ — в базу уже занесено более 10 тысяч часов видео, и это только начало. Создатели сервиса продвигают обкатанную на Западе концепцию бесплатного показа онлайн-видео по запросу, но с откруткой рекламы. В дальнейшем WebMediaGroup предложит дополнительные способы доступа на сайт (скажем, безлимитный просмотр любого контента без рекламы за ежемесячную плату) для тех, кого не устраивают рекламные вставки.

К маю создатели Zoomby уже заключили контракты с телекомпаниями ВГТРК, СТС, «РЕН ТВ», «5 канал», «Централ Партнершип», «Кино без границ» и «Амедиа» — сервис получил права на показ многих телесериалов, в том числе «Мастер и Маргарита», «Универ», «Солдаты», «Идиот». На очереди — многое другое. Создатели обещают DVD-качество видео и, надо сказать, сдерживают слово: качество картинки выбирается в зависимости от скорости соединения с Сетью и вполне удовлетворяет нетребовательный глаз. Разрешений HD и Full HD пока нет, но, можно не сомневаться, все появится в будущем, если ресурс окажется популярным.

Zoomby — не единственный проект такого класса в России. Чуть раньше, в феврале и апреле, стартовали сервисы ***ivi.ru*** и ***tvzavr.ru***.

Hello, human



Семантическая поисковая машина **WolframlAlpha** так и не стала хоть сколько-нибудь популярной за целый год работы. Видимо, посетители интернета слишком привыкли искать любую информацию через традиционные сервисы вроде Google, Yahoo!, «Яндекс», Bing — эти движки выдают релевантные ссылки на все доступные в базе страницы, а не вполне осмысленный ответ на поставленный специфическим образом вопрос, как это делает WolframlAlpha.

Создатель поисковой машины, британский физик и математик Стивен Вольфрам, считает, однако, что обычным ссылкам в интернете не стоит доверять. А вот движку, который выдает уже готовый ответ, проверенный модераторами, — можно. За год работы Wolframl Alpha научился обрабатывать 9 из 10 корректно сформулированных (увы, только на английском языке) запросов, в Apple App Store появились мобильные версии поисковика для iPhone и iPad, но популярности это не прибавило — движок все еще не входит в список известных мировых поисковых машин.

Есть версия, что «продукты, которые придумываются и реализовываются технарями, для массового рынка не подходят» — так инвестор Макс Крайнов комментировал в своем блоге **Kraynov.com** прежний проект Вольфрама под названием **Wolfram Tones**, где пользователи могли генерировать музыку, задавая начальные параметры. Вполне возможно, что умный поисковый движок Wolframl Alpha постигает та же участь — посетители заходят, играются и уходят, чтобы больше никогда не вернуться.

Сам Вольфрам не унывает — этот человек привык долго работать над своими проектами, так что забрасывать стильно оформленную семантическую поисковую машину ученый не собирается. ■

INTERNET@IGROMANIA.RU
Светлана Померанцева, Алексей Макаренков

ИНТЕРЕСНОЕ В СЕТИ

Каждый номер мы отбираем для вас самые интересные, необычные, выдающиеся, увлекательные сайты и кратко рассказываем о них. В «Интересном в Сети» вы можете найти ссылки как на небольшие домашние странички и блоги, которые чем-то выделяются из множества других веб-ресурсов, так и на огромные информационные порталы, путешествовать по которым можно часами.

Интернет-портной

Rubashka-na-zakaz.ru

Про сайты, на которых можно самому нарисовать рисунок и заказать себе с ним бандану, майку или даже сумку, не слышал только ленивый. А вот стать дизайнером рубашки — это нечто новенькое. На «**Рубашке-на-заказ**» как раз можно попробовать себя в роли рубашкодизайнера. Заказывать или нет — решать уже вам (цены по сравнению с теми же футболками тут кусаются), но копаться в конструкторе поначалу очень интересно. И еще очень жаль, что на рубашке нельзя разместить собственный рисунок — пока доступны только вышивки. К конструктору рубашек (как мужских, так и женских), кстати, прилагается еще и конструктор галстуков.

Всем блогам блоги

TheBobs.com

В международном конкурсе блогов **The Best of Blogs** три из семнадцати номинаций были присуждены русскоязычным журналам. Кто-то из вас о них слышал, кто-то читает постоянно, а кто-то, возможно, о них даже не подозревает. Поэтому очень кратко о каждом.

Победитель в номинации «Лучший видеоблог» — ***Mr-Free-Man.livejournal.com*** (вверху). Здесь постоянно публикуются замечательные черно-белые мультфильмы о мистере Фримене. Жизнерадостные и концептуальные, злободневные и философские, трогательные и... В общем, это надо смотреть, а не пересказывать словами.

Победитель в номинации «Лучший блог рунета» — «Мир удивительных вещей» на ***Metkere.com***. Создатель блога Илья Кабанов говорит, что это «журнал о людях и безрассудных поступках, которые они совершают».

Победитель в номинации «Самый необычный блог» — ***Tebe-interesno.livejournal.com***. Относительно редко обновляемая, но очень веселая коллекция необычных фотографий и коллажей.

Поправь мой английский

CorrectMyText.com

Даже когда вы уже неплохо понимаете иностранный язык и говорите на нем, остается проблема письменного общения. Количество стилистических и грамматических ошибок при написании писем у новичков зашкаливает. Сайт **Correct My Text** поможет довольно быстро подтянуть письменный английский, немецкий, французский, итальянский... да даже русский, если у вас с ним проблемы. Оставляете на сайте написанный вами текст, а другой пользователь — носитель языка или человек, просто хорошо в нем разбирающийся, — указывает вам на ошибки. Предполагается, что вы взамен поможете кому-то еще и найдете ошибки в его текстах. Если не отлынивать и работать с Correct My Text хотя бы два-три раза в неделю, то письменный иностранный можно здорово подтянуть всего за несколько месяцев.

ЖЖ-путешествия

LjOnMap.ru

Почти любой пользователь ЖЖ хотя бы раз в жизни писал длинный интересный пост о том, как он провел лето посещал какое-то интересное место, ездил в отпуск в далекую страну, выбирался с друзьями на рыбалку или охоту. Читать такие посты очень интересно, но их постоянно приходится выискивать в блогах, подписываться на кучу сообществ, искать наводки по друзьям и знакомым.

Сайт **LjOnMap** создан как раз для объединения таких интересных историй. Здесь прямо на карте мира помечены места, где бывали ЖЖ-юзеры: кликаете на отметку — появляется ссылка на отчет о путешествии. Если у вас в блоге есть похожие интересные записи, можете сами зарегистрироваться и раскидать свои нетленки по ландшафту. Ну а если будете просто читать, то имейте в виду, что многие метки появятся на карте, только когда вы ее увеличите.

Степан Селищев

ФЛЭШ ИГРЫ

Найти стоящую игру на гигантском игровом портале непросто, поэтому здесь мы даем точные ссылки на самые интересные флэшки.

Если вы хотите, чтобы о вашей любимой игре рассказали в разделе «Интересное в Сети», пишите на URLs@igromania.ru. В письме нужно дать прямую ссылку на игру (заметьте, не на целый сайт!) и кратко ее описать: «любопытный флэш-квест в стиле пиксель-арт» или «коллекция флэшек по мотивам старых Need for Speed, 24 машины на выбор, есть таблица рекордов».

Бумажные войны

AddictingGames.com/War-within-paper-game.html

После того как разработчики из **Cadenza Interactive** взорвали жанр Tower Defence, выпустив трехмерную **Sol Survivor** с многопользовательским режимом, мы, признаться, думали, что ничего нового в стиле «защита базы» не появится как минимум год. И уж совсем удивительно было увидеть новую вариацию на тему среди флэш-игр. Чтобы освежить жанр, оказалось достаточно необычного визуального оформления.

War Within Paper выглядит как детский рисунок «про войнушку» на тетрадном листочке. Рисованная пушка отстреливается рисованными снарядами от рисованных солдат, танков, гаубиц... В промежутках между битвами орудие апгрейдится рисованными снарядами и броней. При всей примитивности геймплея необычной картинки вполне хватает, чтобы не скучать до самого последнего босса.

Марио-клонирование

GameShot.org/?id=4814

Enough Plumbers — это веселая смесь из «Марио» и **Lode Runner**. Бегаем по уровням, собираем монетки и уворачиваемся от врагов. Хитрость ровно одна: как только ваш герой собирает очередную денежку, на экране появляется его копия, которая тоже подчиняется управлению курсорными клавишами. Почти все уровни в игре построены так, что вам придется использовать клонов для решения головоломок. Порой игра даже напоминает вышедший недавно инди-шедевр **The Misadventures of P.B. Winterbottom**.

Эта территория зовется акватория

FlashGames247.com/game/flash-racing-games/MicroBoats.html

Трехмерные гонки на катерах, сделанные на голом флэше без использования каких-то дополнительных плагинов. 3D получилось местами несколько условным — например, модели лодок плоские, — но играть от этого ничуть не менее весело.

Тактическое бурение

nitrome.com/games/chisel

После довольно длительного перерыва **Nitrome** — компания, которая разрабатывает очень необычные флэш-игры в узнаваемом стиле пиксельной графики, — выпустила очередную флэш-аркаду.

В **Chisel** вам нужно постоянно бурить вращающиеся маленькие планетки. Причем бурить не абы как, а минуя ловушки и зарабатывая различные бонусы. После каждого сверления планета немного уменьшается в размерах, ловушки сближаются — и приходится высчитывать траекторию движения до миллиметра, чтобы не угодить в какие-нибудь жернова или дробилки.

Метни манекен

FreeGamesNews.com/en/games/2010/DummyNeverFails.php

Оказывается, стрелять манекеном из пушки может быть очень увлекательно. В отличие от большинства подобных игр, где стрельба ведется на расстояние, в **Dummy Never Fails** нужно палить куклой сквозь сложную систему подвижных препятствий. Подвижные панели, рикошетирующие батуты, лифты... А на некоторых уровнях двигаться будет даже сама мишень.

Когти

FlashGameSpy.com/playgames/993/mrd-escape.html

Игра, выполненная в лучших традициях SEGA-платформеров. В **M.R.D. Escape: Wolverine and the X-Men** вы, управляя Росомахой, путешествуете по огромному научному комплексу и вызволяете из заточения других супергероев. Логан умеет ползать по потолку, пробираться в узкие щели, худо-бедно владеет азами хакерского искусства, ну и, конечно, мастерски орудует своими когтями-лезвиями, рассекая противников на мелкие кусочки. ■

ПОЧТА «ИГРОМАНИИ»

Ответы на самые интересные и актуальные письма

ПИСЬМО НОМЕРА
САЙТОВОДСТВО

Привет всему коллективу «Игромании» и отдельно главному редактору сайта Андрею Александрову. Вопрос у меня именно к нему. Я постоянный, если можно так сказать, обитатель www.igromania.ru, слежу за всеми изменениями, тенденциями, направлениями развития сайта. Думаю, не мне одному будет интересно узнать, в каком направлении будет двигаться портал, что новенького появится в ближайшее время, чего вообще ждать от онлайнового представительства «Игромании» в обозримом будущем. Спасибо за ответ. — Георгий Мордвинцев

АНДРЕЙ АЛЕКСАНДРОВ
главный редактор сайта

Георгий, здравствуйте! Последний год выдался самым продуктивным за всю жизнь «Игромании.ру». Мы перезапустили сайт, сделали его мультиплатформенным, значительно расширили производство уникального контента (это и статьи из «Игромании Лайт», часть которых наши посетители могут прочесть даже раньше появления журнала в продаже, это и эксклюзивное видео, которое специально для нас делает «Видеомания»). Особенно важным шагом вперед стали спецпроекты: к выходу большинства ключевых игр последнего времени мы готовили «Центры запуска». Это отдельные минисайты, на которых собрано множество интересных материалов по игре — от различных описаний и до видеомарафонов продолжительностью в пару часов!

Ну а в начале апреля этого года мы запустили проект, работы над которым длились целых восемь месяцев, — сервис «Игромания Digital», с помощью которого любой желающий может купить и прочитать наши журналы онлайн.

Теперь о планах. Самым важным направлением для нас является доводка «Игромании Digital». Если сейчас через этот магазин можно приобрести только «Игроманию» и «Игроманию Лайт», то уже в первой половине лета на виртуальных прилавках появятся журналы «Лучшие компьютерные игры» и «Мир фантастики», а также можно будет приобрести и цифровую версию «Видеомании». Примерно тогда же изменится и сам магазин, а в ассортименте появятся разнообразные варианты подписок и комплекты журналов за прошлые годы.

Кстати, в первые же дни после запуска «Игромании Digital» мы получили огромное количество примерно одинаковых вопросов: «Планируется ли запуск аналогичного сервиса для iPad?» И вот настало время дать ответ — да, работы в этом направлении ведутся, причем мы думаем не только о iPad, но и о других мобильных устройствах. Пока мы находимся в некой «подготовительной стадии», поэтому никаких сроков обещать не могу.

Не забываем мы и о прочих видах электронной торговли. Мы вынесли урок из не очень удачного опыта с магазином Veyer и прямо сейчас готовим две новых «витрины». На одной из них можно будет купить коробочные версии игр, а на второй — скачиваемые из интернета цифровые (по очень заманчивым ценам!).

После окончания работ над «Игроманией Digital» мы хотим взять некоторую паузу и всерьез заняться доводкой того, что уже было сделано. В планах — повысить быстродействие сайта, улучшить навигацию и, наконец, сделать регистрацию на сайте более простой и понятной. Примерно в это же самое время сайт наконец-то будет выведен из статуса «beta».

Одновременно с этим мы продолжим развивать контент сайта — разнообразного интересного чтива и видео на «Игромании.ру» станет еще больше; кроме того, появятся и некоторые новые рубрики. Всех секретов раскрывать не буду, но как минимум скажу о том, что уже летом мы откроем онлайновый филиал «Горячей линии» — регулярно обновляемый и со специальной формой, позволяющей быстро задать вопрос.

Ну а ближе к осени начнутся работы над нашим новым масштабным проектом — социальной сетью, которая объединит всех пользователей «Игромании.ру». Вы сможете заводить друзей, отслеживать всю информацию по интересующим вас играм с помощью специального сервиса и даже писать рецензии на понравившиеся/не понравившиеся игры! Ну а самое интересное — на сайте появится «прокачка»: с ростом в уровнях и получением разнообразных бонусов.

Разумеется, вещи, о которых я рассказал в этом ответе, — далеко не все наши планы. Редакция «Игромании.ру» очень старательно следит за тенденциями в онлайне — и достаточно оперативно на них реагирует. Кроме того, повлиять на наши планы можете и вы, дорогие читатели: пишите мне на почту (**aa@igromania.ru**) или выдвигайте соответствующие предложения на форуме.

«На днях листали с другом учебник по алгебре за 10–11 класс — и были поражены этим». Дмитрий LoQin Севостьянов и Роман Trash Черков.

в) одночлен, содержащий x^{-2};
г) свободный, коэффициент (одночлен, не содержащий x).

○53.6. Чему равен наибольший коэффициент в разложении $(a + b)^n$, если сумма биномиальных коэффициентов разложения равна: а) 1024; б) 512? Сколько в разложении членов с этим наибольшим коэффициентом?

●53.7. Докажите, что для любого натурального числа $n > 1$ и любого положительного числа x справедливо неравенство $(1 + x)^n > 1 + nx$.

§ 54. Случайные события и их вероятности

○54.1. На стойке для CD-дисков в беспорядке расположены 20 (с торца не различимых) дисков с копиями компьютерных игр. Из них 12 — «квесты», а остальные — «рокады».

ПИСЬМО №1
ИГРЫ ПРЯМОЙ НАВОДКОЙ

Вы как-то писали в «Почте», что многие игры вам разработчики (или издатели) присылают еще до выхода игры — и именно по этим версиям пишутся статьи в журнал. Неужели так происходит со всеми играми? Мне что-то не верится. А если нет, то откуда вы получаете те игры, которые вам не дают? Скачиваете с торрентов? — Роман Гонцов (Хабаровск)

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
ведущая рубрики «Почта»

Большую часть игр нам все же присылают издатели. Существуют специальные пресс-версии, которые почти ничем не отличаются от финальных релизов. Но прежде, чем получить такую копию, чаще всего приходится подписывать специальное соглашение, согласно которому редакция не имеет права передавать игру кому-то еще.

Сейчас очень часто пресс-версии игр приходят к нам даже не в виде диска, а в виде Steam-кода. Игра закрепляется за учетной записью автора, так что он, даже если захочет, не сможет ее никому передать. Ну а после релиза игры доступ к таким играм обычно блокируется — иногда, правда, пресс-версия расширяется до обычной и можно спокойно играть дальше.

Бывают случаи, когда ни издатель, ни разработчик не могут выдать пресс-версию игры: например, когда сроки сильно поджимают девелоперов и финальная сборка появляется за несколько дней до ухода игры на золото. В этом случае нам либо выдают ключик в день релиза, либо мы сами покупаем лицензионную копию.

НАШИ ПРИЗЫ

Традиционно мы премируем автора письма номера. На этот раз в качестве приза у нас — полупрофессиональная фотокамера Canon PowerShot G11. 5x зум-объектив, цифровое увеличение 4x, 9-точечная интеллектуальная автофокусировка, матрица — 10 Мп.

ПИСЬМО №2
СРАВНИТЕЛЬНЫЕ ТЕСТИРОВАНИЯ

В разделе «Железный цех» у вас часто бывают различные тестирования, но я не очень часто встречаю в этой рубрике тесты сразу нескольких «приборов». Хорошо, если есть одно, редко бывает два. А что мешает испытывать «на прочность» сразу несколько жестких дисков, материнок, видюх, мониторов. И так каждый номер? В других журналах и на сайтах я такого разнообразия тоже не наблюдаю, но должна же быть этому какая-то объективная причина? — Николай Малютин

ДМИТРИЙ КОЛГАНОВ
руководитель тестлаба

Согласны, явно большие сравнительные тесты встречаются достаточно редко в любом издании. Но вы нас зря обвиняете. Несмотря на то, что в нашем журнале чаще печатается обзор именно одного устройства, он никогда не проходит без сравнительного тестирования. Если вышла новая **GeForce GTX 480**, то к ее обзору мы готовим тестирование всех топовых видеокарт — и это честная проверка с новыми драйверами на той же платформе, а не какие-то старые данные из прошлых обзоров. Конечно, мы не описываем эти видеокарты заново, так как обычно уже рассматривали их раньше и их обзоры можно найти в прошлых номерах журнала или на сайте.

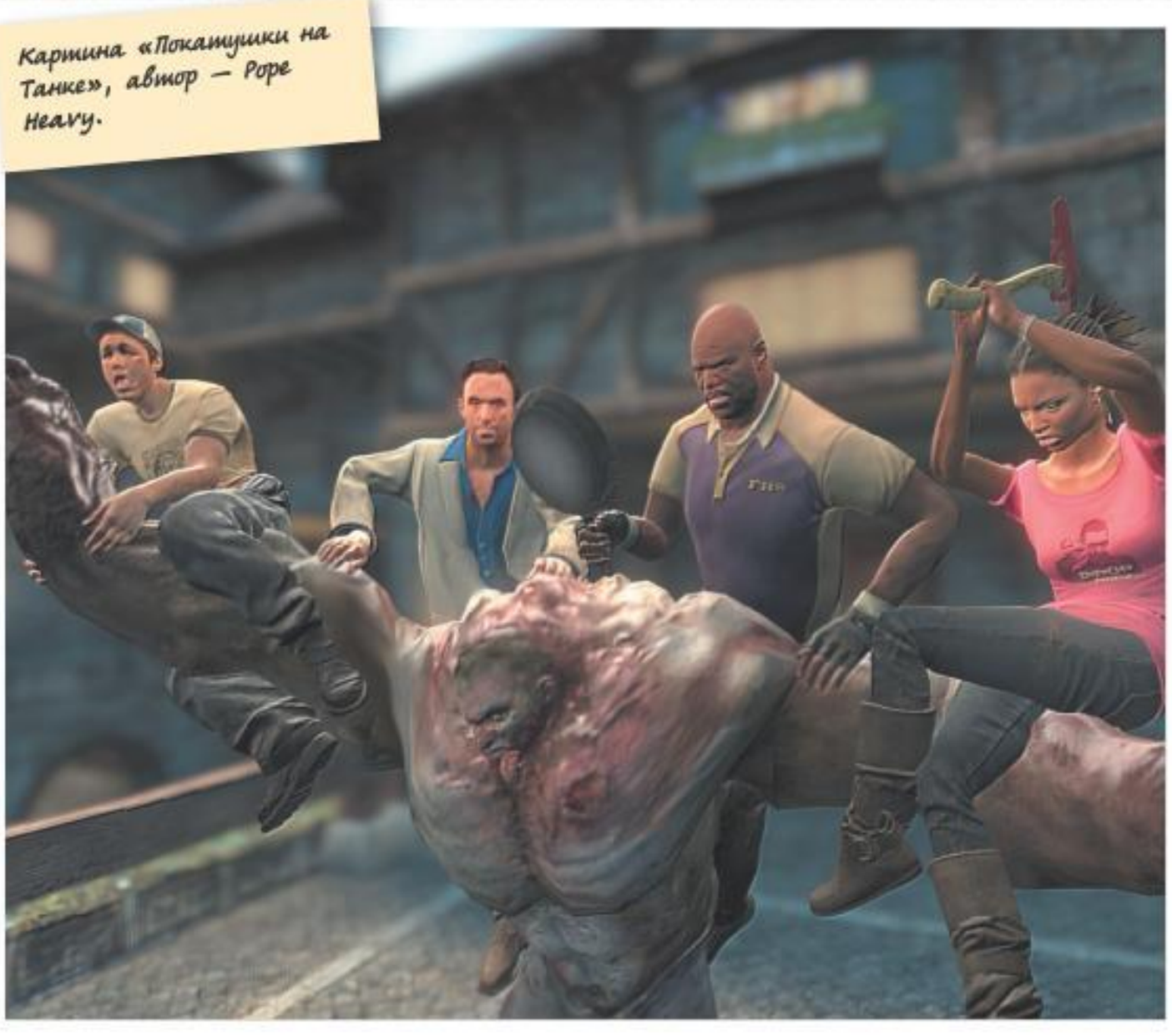
И так происходит практически со всеми устройствами, без сравнения не проходит ни один тест. А вот сбор масштабного сравнительного тестирования часто оказывается малоэффективен. Физически собрать и описать, к примеру, все видеокарты на рынке практически нереально: постоянно выходит что-то новенькое, а старые модели производители отправляют на склад. И получается, что, пока масштабный тест подойдет к концу (а он займет не меньше полутора месяцев), он уже неполный — что-нибудь обязательно окажется за бортом.

Что же касается тестирования материнских плат — к сожалению, сравнивать их бессмысленно. Все материнские платы, сделанные на одной платформе, будут показывать совершенно одинаковые результаты в тестах. Различия между ними будут только в удобстве сборки да количестве различных портов. Именно поэтому сравниваются обычно не конкретные материнские платы, а платформы — например, P55 и X58. Что самое смешное, так же малорезультативны сравнительные тестирования жестких дисков или планок оперативной памяти. Разница в производительности практически нулевая, больше важны надежность и срок службы, которые в условиях теста проверить практически невозможно — они проверяются годами.

ПИСЬМО №3
НОВОСТНАЯ КАРУСЕЛЬ

Зачем новости в журнале, выходящем раз в месяц? Они же устаревают... Хотя многие новости, которые я читаю в вашем журна-

Картина «Покатушки на Танке», автор — Pope Heavy.



РАССКАЗЫ ЧИТАТЕЛЕЙ

На нашем диске вас ждет постоянная рубрика «Рассказы читателей», в ней мы публикуем рассказы, повести, стихи и эссе, которые вы присылаете в редакцию. Мы размещаем на DVD любые интересные рассказы, но вероятность публикации заметно увеличивается, если произведение каким-либо образом связано с компьютерной тематикой. А уж если оно посвящено играм, то публикация становится практически неизбежной.

ле, я до этого в интернете не встречал, или встречал, но в каком-то урезанном виде. Не могли бы вы объяснить, в чем тут фокус, или я просто недостаточно внимательно читаю новости на сайтах? — RitMix

ИГОРЬ АСАНОВ

редактор раздела новостей

Бумажным изданиям трудно конкурировать с интернетом в скорости, и если в том, что касается рецензий или превью, это еще возможно за счет эксклюзивности материала (когда избранные журналы получают версию игры на месяц раньше, чем все остальные), то вот с новостями сложнее.

В конце концов, даже с учетом всего нашего опыта в индустрии мы же не можем предсказывать, что там случится через месяц? Поэтому любые новости к моменту выхода журнала из новостей так или иначе превращаются просто в увлекательное чтение с картинками. А наша задача — сделать так, чтобы оно было действительно увлекательным.

Выбирая между тем, где смотреть любимый вид спорта, я всегда выбираю российский телеканал, а не, скажем, BBC (который и транслирует оперативное, да и картинка там получше), просто потому, что мне нравится слушать своего любимого комментатора, вместо пускай и дважды профессиональных отставных спортсменов. Так и здесь: важнее всего — подача и отбор материала, а сам информационный повод уже на втором плане.

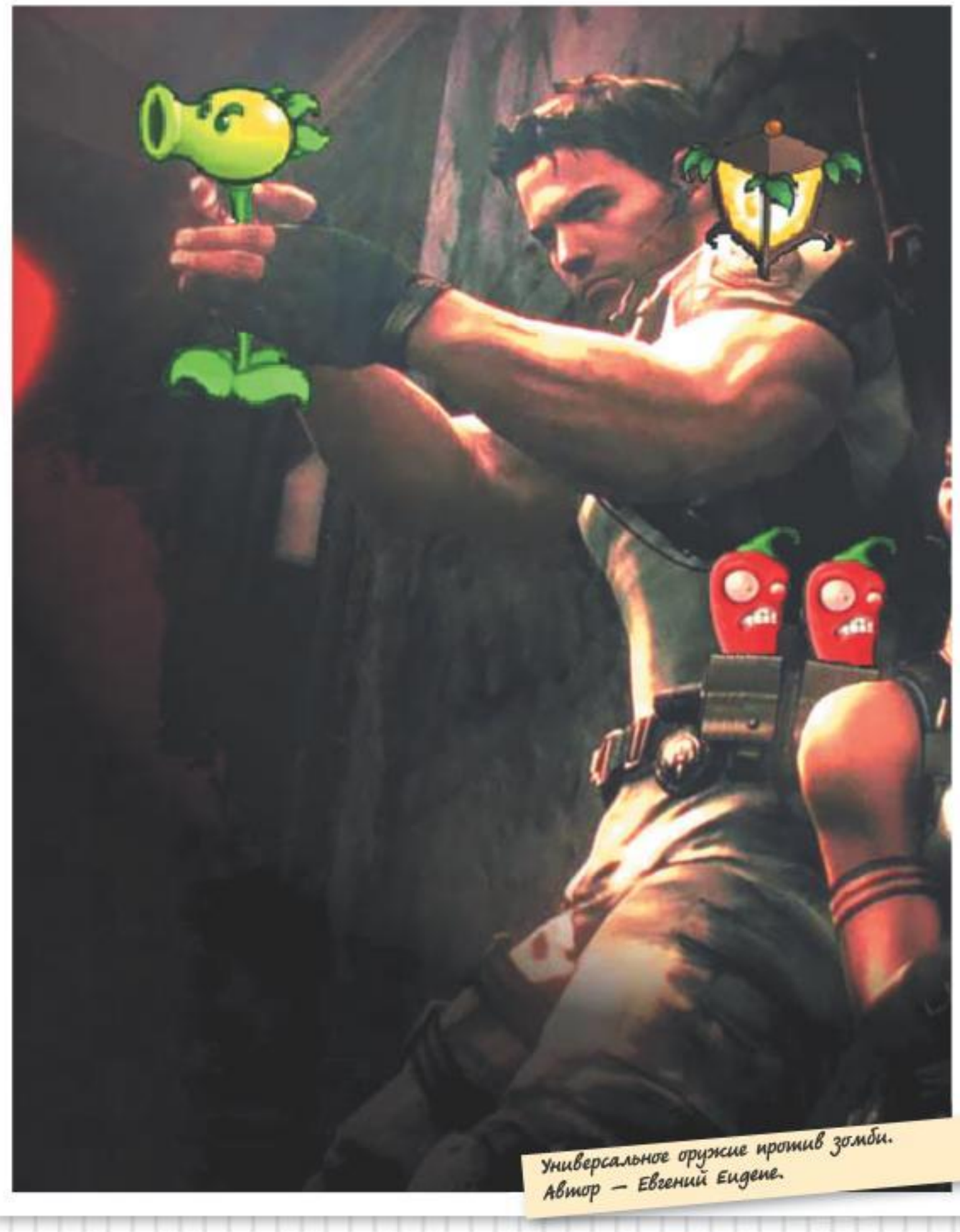
В интернете, где главным критерием выступает оперативность, на это мало кто обращает внимание. Даже среди англоязычных сайтов и блогов я могу вспомнить всего два или три, новости которых действительно интересно читать, и они очень здорово проиллюстрированы собственными (а не утянутыми из Google) картинками.

Портативные спички, запечатленные Александром Федуловым (Ростовская область).

В рунете интересно писать игровые новости не умеет, к сожалению, практически *никто*, кроме одного-единственного новостного ресурса, который, что показательно, не имеет никакого отношения к этой индустрии и ориентирован совсем на другое. Отчасти это камень и в наш собственный огород: сайт «Игромании», который в последнее время развивается семимильными шагами, пока что отвечает не всем нашим требованиям по качеству новостей, и привести их в порядок — одна из главных задач, которые нас занимают.

Один из возможных способов — еженедельные выпуски видеоновостей, которые к моменту выхода этого номера журнала уже должны запуститься и начать регулярно выходить. Не всегда есть возможность читать новостную ленту каждый день, поэтому потратить 20 минут в неделю, чтобы посмотреть профессионально озвученный и подкрепленный интересными кадрами итоговый видеовыпуск новостей кажется нам самым удобным вариантом. Не зря же еженедельные новостные программы считаются на телевидении самыми престижными и рейтинговыми, а за прошедшие несколько дней каждая важная новость успевает еще и обрасти интересными подробностями, о которых мы тоже сможем вам рассказать.

Мы стараемся использовать преимущества каждого формата, поэтому и анонс **Gears of War 3** (подкрепленный эксклюзивным интервью с Клиффом Блежински), появившийся на нашем сайте одним из первых в мире, никогда уже не сможет попасть в журнал — к тому времени об игре станет известно намного больше, настанет очередь для полноценного превью. Поэтому и основного внимания у нас удостаиваются только те темы, которые будут актуальными и после выхода журнала либо подкреплены собственными источниками информации. Анонсы и переносы дат релиза у нас давным-давно прописались в мини-новостях и занимают полагающиеся им две-три строчки ■



Универсальное оружие против зомби. Автор — Евгений Евдене.

2010 **Июль** **July**

Неделя Week	Понедельник Monday	Вторник Tuesday	Среда Wednesday	Четверг Thursday	Пятница Friday	Суббота Saturday	Воскресенье Sunday
27				1	2	3	4
28	5	6	7	8	9	10	11
29	12	13	14	15	16	17	18
30	19	20	21	22	23	24	25
31	26	27	28	29	30	31	

Prince of Persia
THE FORGOTTEN SANDS

ИГРОМАНИЯ

Издатель Ubisoft Разработчик Ubisoft Montreal

SHOGUN 2
TOTAL WAR

Издатель SEGA **Разработчик** Creative Assembly

2010 **Июль** **July**

Неделя Week	Понедельник Monday	Вторник Tuesday	Среда Wednesday	Четверг Thursday	Пятница Friday	Суббота Saturday	Воскресенье Sunday
27				1	2	3	4
28	5	6	7	8	9	10	11
29	12	13	14	15	16	17	18
30	19	20	21	22	23	24	25
31	26	27	28	29	30	31	

МИНУТА СЛАВЫ

Тема — наша. Фотографии, скриншоты, рисунки, фотожабы — ваши!

Очень скрупулезно выполненная модель Солида Снейка. Автор — Sachvach.

Бог Зар из игры Forged by Chaos. Лепкой из пластилина занимался Николай MiXraNoV Мухранов (Нижний Новгород).

Постапокалиптический витраж, сделанный Дмитрием Рубцовым и Александром Щаповым.

НОВАЯ ТЕМА

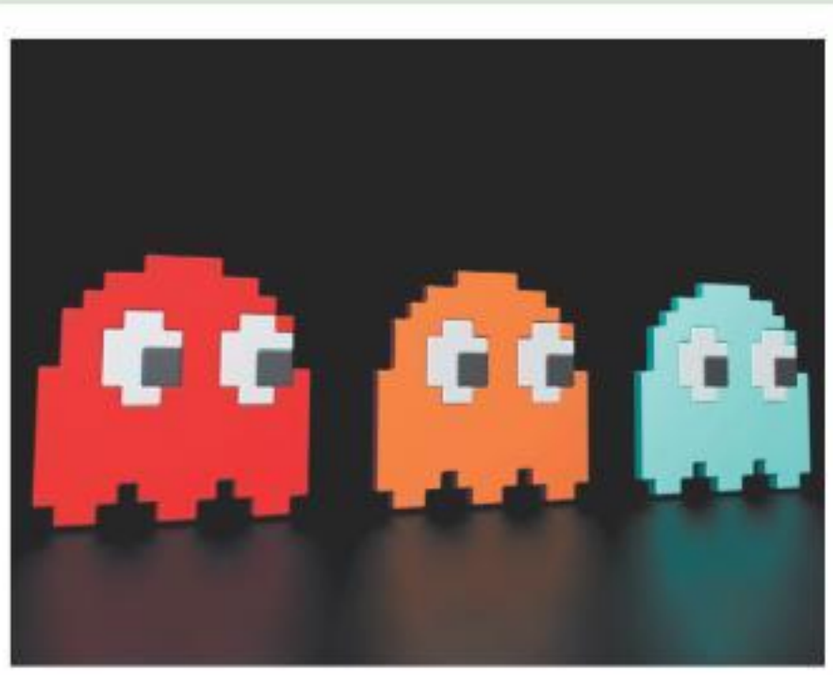
Каждый номер мы задаем определенную тему, так или иначе связанную с играми и игровой индустрией. Вы придумываете, как эту тему можно интересно — а главное, остроумно — обыграть в виде фотографии, скриншота, рисунка, фотожабы, модели или чего-то еще, и присылаете плоды своих трудов нам. Лучшие работы будут опубликованы в «Минуте славы».

Тема следующей «Минуты славы» — **РЕТРОГЕЙМИНГ**, т.е. все, что связано со старыми играми. Насколько глубоко заглядывать в прошлое — решать вам, но отмотать назад лет десять-пятнадцать уж точно стоит.

Ждем от вас не только смешные скрины, но и фотожабы, коллажи, юмористические фотографии, модельки...

Ваши работы присылайте на адрес **mail@igromania.ru** — с обязательной пометкой «**Игромания/Минута славы**». Работы принимаются до 30 июля.

Еще одна замечательная работа нашего читателя Sachvach — бюст Маркуса Феникса.



КОДЕКС

Ведущий рубрики: Алексей Моисеев

KODEX@IGROMANIA.RU

СТАНДАРТНЫЕ КОДЫ

Стандартные коды встраиваются в игру самими разработчиками. Обычно коды набираются либо в консоли (которая вызывается специальной клавишей, чаще всего ~), либо прямо в процессе игры. Иногда коды могут не работать. Причина — различие версий игры. Например, коды к американскому изданию могут не подходить к русской версии.

Max and the Magic Marker

В главном меню наберите **вверх**, **вверх**, **вправо**, **вверх**, **вверх**, **вниз**, **вверх**, **вверх**, **влево**, **вниз**, **вправо**, **вверх** — вы услышите смех монстра. Зайдите в меню **Extra/Cheat** и увидите, что все читы открыты.

А эти коды набираются прямо во время игры:

вправо, **вправо**, **вниз**, **вправо**, **вправо**, **влево**, **вправо** — переносит Макса к следующему чекпойнту

влево, **влево**, **вправо**, **вправо**, **влево**, **влево**, **вверх** — полностью заправляет фломастер чернилами

Mount & Blade: Warband

В загрузчике игры зайдите в настройки и отметьте галочкой пункт **Enable Cheats**. Теперь вам станут доступны следующие сочетания клавиш:

Ctrl + **F5** (только в битве) — контроль над вашим персонажем берет искусственный интеллект

Ctrl + **H** — лечит вашего персонажа

Ctrl + **Shift** + **H** — лечит вашу лошадь

Ctrl + **F3** — самобичевание

Ctrl + **X** — дает опыт выбранному персонажу

Ctrl + **X** (на экране вашего героя) — дает вашему персонажу 1000 очков опыта

Ctrl + **X** (в инвентаре) — 1000 единиц золота

Ctrl + **W** — увеличивает мастерство владения оружием

Ctrl + **Alt** + **F4** — все враги скоропостижно умирают

Ctrl + **Shift** + **F4** — то же самое для врагов только в поле зрения

Ctrl + **F4** — более слабая версия того же самого: враг погибает не сразу, а после нескольких нажатий

Ctrl + **Shift** + **F6** — то же самое для ваших воинов

Ctrl + **F6** — и еще раз то же самое, но для одного сопартийца

Ctrl + **T** — на карте отображаются все объекты, кроме убежищ

Ctrl + **левый щелчок** (на карте мира) — переносит всю команду в указанное место

Ctrl + **F9** — замедленное действие (нажмите еще раз, чтобы выключить)

Red Dead Redemption

Коды набираются в меню **Cheats**.

HUMILITY BEFORE THE LORD — обнуляет репутацию

OH MY SON, MY BLESSED SON — превращает Джона в Джека, его сына

THEY SELL SOULS CHEAP HERE — уменьшает награду охотников за головами

THE OLD WAYS IS THE BEST WAYS — включает сепию (картинка становится как в старом кино)

THE ROOT OF ALL EVIL, WE THANK YOU! — дает $500

I'M AN AMERICAN. I NEED GUNS — дает несколько стволов и три «коктейля Молотова»

IT'S MY CONSTITUTIONAL RIGHT — еще один набор оружия

ABUNDANCE IS EVERYWHER — бесконечные патроны

I DON'T UNDERSTAND IMNFINITY — бесконечный Dead Eye

MAKE HAY WHILE THE SUN SHINES — бесконечная выносливость лошади

HE GIVES STRENGTH TO THE WEAK — бессмертие

BEASTS AND MAN TOGETHER — призывает лошадь

YOU GOT YOURSELF A FINE PAIR OF EYES — открывает все локации

DON'T YOU LOOK FINE AND DANDY — дает костюмчик

I WISH I WORKED FOR UNCLE SAM — за вами перестают охотиться бандиты или официальные власти

Split/Second

На титульном экране (с надписью **Press Enter to Start**) наберите при помощи стрелок на клавиатуре **вверх**, **влево**, **вправо**, **вправо**, **влево**, **влево**, **вправо**, **вправо**. Теперь вам станет доступна машина Disney XD.

Super Street Fighter 4

Если вы играете за Ryu, Cammy, Chun-Li, Seth, C. Viper или Guile, вы можете выбрать себе другого противника на этапе **Now! Fight your Rival!**. Когда появится эта надпись, зажмите все три кнопки удара ногой, и противник сменится на альтернативного.

В игре есть секретный босс Gouken, с которым можно подраться после победы над Сетом. Для этого нужно выполнить по ходу прохождения ряд условий: не проиграть ни одного раунда, пять раз закончить раунд с помощью супер- или ультракомбо, выиграть два раунда без единого пропущенного удара и десять раз ударить первым в раунде.

The Sims 3: World Adventures

Во время игры нажмите **Ctrl** + **Shift** + **C**, чтобы появилась консоль. Если не появляется, попробуйте **Ctrl** + **Shift** + **кнопка Windows** + **C**. По-

сле этого наберите код **testingcheatsenabled true**. Вам станут доступны новые действия.

Зажмите **Shift** и щелкните на почтовом ящике. В появившемся меню вы сможете сделать всех симов счастливыми, заставить кого-нибудь прийти к вам в гости, а также изменить профессиональные качества электронных человечков.

Если щелкнуть с зажатым «шифтом» по симу (любому, не обязательно вашему), вы сможете добавить его в свою семью, изменить черты характера или состарить.

Кликните с «шифтом» по рабочему месту — и сможете продвинуть сима по службе.

Если кликнуть по пустой земле или по чужому дому, можно их присвоить.

Телепортация с этим кодом тоже возможна. Откройте карту и кликните с зажатым Shift в нужное место. Сим мгновенно туда перенесется.

Наконец, кликнув по иконке с мудлетом (событием, повышающим или понижающим настроение), можно будет его удалить.

UK Truck Simulator

В папке **Мои документы/UK truck simulator** найдите файл **config.ini** и откройте его «Блокнотом». Отыщите строку **Unset G Consol '1'** и замените цифру **1** на **0**. В самой игре нажимайте тильду (~) и набирайте код **cheat money**. Теперь у вас 500 000 фунтов стерлингов.

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ПАСХАЛКИ

Разработчики тоже любят шутить. В игры они иногда встраивают приколы, которые тщательно маскируют. Эти приколы называются «easter eggs», по-русски — «пасхалки».

Battlestations: Pacific

Проходя японскую кампанию, в миссии в Сиднее обратите внимание на самый длинный приток в левом верхнем углу карты. Там с левой стороны вы найдете большую пещеру (она выделена бледным коричневым цветом). Заплывайте внутрь. Вы услышите, как кто-то скажет: «Я чувствую дыхание богов». Чуть дальше вы и правда найдете богов для обитателей игры — на большом щите будет прилеплена фотография разработчиков, держащих в руке японский флаг. Возможно, именно они занимались японской кампанией. — *Максим Гринев*

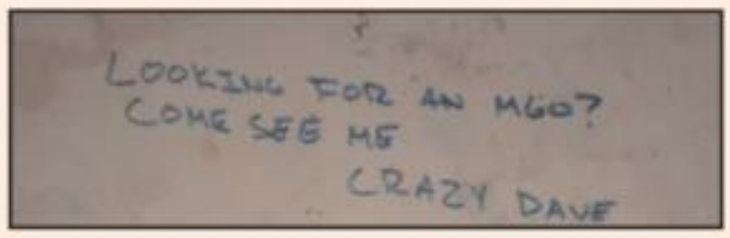
Battlefield: Bad Company 2

В четвертой миссии одиночной кампании («Верховье реки») приходится обезвреживать растяжки. Если внимательно присмотреться к гранатам, то станет заметна надпись «Made with pride in Sweden», то есть «Сделано с гордостью в Швеции». Разработчик игры **DICE** как раз является шведской студией, поэтому эта надпись приобретает патриотичный характер. — *Владислав Догадин*

Еще одно хвастовство от DICE можно найти на мультиплеерной карте «Атакама», режим «Захват». Недалеко от разломанного корабля можно обнаружить замок из песка с гордо развевающимся шведским флагом. — *Алексей Дубовой*

Left 4 Dead 2: The Passing

На второй карте скачиваемого дополнения The Passing на стене есть такая надпись: «Looking for an M60? Come see me. Crazy Dave» («Ищете M60? Навестите меня. Сумасшедший Дейв»). Это отсылка к игре **Plants vs. Zombies**. Если помните, там был придурковатый сосед-торговец, и его тоже звали Сумасшедший Дейв. — *Александр Крупнов*



Метро 2033

Во время первого выхода на поверхность вместе с Бурбоном можно обнаружить пасхалку на тему Left 4 Dead. Это рука с оторванным большим пальцем, как на обложке игры. Чтобы увидеть конечность, надо дойти до дома с воротами (к нему нас отправит Бурбон после неудачного падения), спугнуть выстрелом демона, доедающего чей-то труп, и спуститься в подземный переход. Смотрим на лужу — посреди нее торчит эта самая рука. — *Камиль Насертдинов*

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ХИНТЫ

Хинты — это баги и недокументированные особенности, которые позволяют легко и быстро пройти какое-то особенно заковыристое место, быстрее обычного заполучить самое крутое оружие и т.д.

The Sims 3: World Adventures

В игре есть возможность приобрести те предметы, купить которые при обычных условиях невозможно. Для этого надо сначала поехать за границу и там купить мопед (кенспа). Вернувшись домой, поставьте кенспу в стойку для велосипеда и в режиме покупки выберите инструмент «пипетка». При клике на мопед появится меню, в котором можно купить все что угодно: от палаток и фотоаппаратов до ловушек, ключ-камней и генераторов рыбы для водных участков. — *Тимофей Бычков*

КАК ПОПАСТЬ НА СТРАНИЦЫ НАШЕЙ РУБРИКИ

Если вам известен какой-либо секрет, пасхалка или хинт из популярной игры, то дайте как можно более точные и понятные пояснения, снимите скриншоты в хорошем качестве, на которых ясно видно, в чем заключается секрет, и шлите все это нам. Пасхалки присылайте по адресу ***kodex@igromania.ru***, хинты — ***trick@igromania.ru***. Пишите свои настоящие имя и фамилию, а также город, в котором вы живете.

К письму можете приложить видеоролик, поясняющий ту или иную пасхалку (только не присылайте ролики весом более 10-15 Мб), и сохранение, сделанное в том самом месте, где находится найденная вами пасхалка.

Если пасхалка или хинт нам понравятся, мы обязательно опубликуем их в рубрике «КОДекс» и, конечно же, увековечим ваше имя на страницах журнала.

Если ваша пасхалка была опубликована, а вам был обещан приз, но с вами никто не связался по поводу его получения, напишите нам об этом по адресам ***winner@igromania.ru*** или ***dormi@igromania.ru***.

НАШИ ПРИЗЫ

Все читатели, чьи пасхалки попали на окрестные страницы, получают в подарок игру Alpha Protocol от компании «1С-Софт-Клаб». Чтобы получить приз, напишите по адресу winner@igromania.ru или просто позвоните в редакцию по телефону (495) 231 23 65.

ТЕСТ №7

ИЮЛЬ

Ровно семь вопросов, к ним дано от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из представленных вариантов. Пользоваться можно любой проверенной информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

❶ К какой из этих уже вышедших или разрабатываемых игр Remedy Entertainment не имеет никакого отношения?
А. Max Payne 3
Б. Max Payne 2: The Fall of Max Payne
В. Max Payne
Г. Alan Wake
Д. Death Rally

❷ Какая новая способность появилась у Принца Персии в Prince of Persia: The Forgotten Sands по сравнению со всеми предыдущими «Принцами»?
А. Бег по стенам
Б. Перемотка времени
В. Питье эликсиров с целью восстановления здоровья
Г. Фехтование
Д. Управление стихией

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.

❸ Знаменитый водопроводчик Марио за свою виртуальную жизнь успел поучаствовать в более чем двухстах играх.
А. И ни капли при этом не состарился!
Б. Ерунда, такого просто быть не может.

❹ Прототипом для внешности Алана Уэйка послужил финский актер Виллэ Хаапасало (Ville Haapasalo).
А. Совершенно верно.
Б. Да вы его хоть видели? Не похож же!

КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами цитата из популярной игры. Вам нужно угадать — из какой.

❺ Just follow my lead and we'll kick-ass, take names, save the world, and be home in time for a trip to the titty bar.
(«Просто следуй моим указаниям, и мы надерем врагам их недемократичные задницы, спасем мир и вернемся домой как раз вовремя, чтобы сходить в бар «Крученая сиська».)
А. Just Cause 2
Б. Mass Effect 2
В. Alpha Protocol
Г. Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction
Д. Grand Theft Auto 4: Episodes from Liberty City

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

❻ Из какой игры взят этот скриншот?

А. Red Dead Revolver
Б. Damnation
В. Red Dead Redemption
Г. Call of Juarez
Д. Call of Juarez: Bound in Blood

❼ Какой из указанных ниже мини-игр нет в Red Dead Redemption?
А. Армрестлинг
Б. Тыканье ножом между пальцами руки
В. Покер
Г. Метание подков
Д. Однорукий бандит

Первое место Наушники с микрофоном **Razer Carcharias**, максимально комфортные для беспрерывной игры.

Второе место Ковер **Razer Destructor**. Создан с участием известных киберспортивных команд.

Третье место Наушники **Razer Moray** для плеера и портативных консолей.

www.razer.ru

СКАНВОРД №7

ИЮЛЬ

От вас требуется разгадать сканворд и прислать нам ключевое слово (и только его, все отгаданные слова присылать не нужно). Ответы пишите на русском языке.

1
2
3
4
5

Это можно взорвать в Split/Second	2							Ему тяжело играть в шутеры			
Громкость звука	Вид спортивной борьбы	АК-47 (жарг.)	Спаси-тельница Джона Марстона	Напарница Грейсона Ханта	1				Конкурент PC	В GTA до 3-ей части ее не было	
				У Шепарда и Марсто-на на лице							4
			3	Ваше любимое увлечение	Название NES у нас в стране	HP по-русски					
Автор «Божест-венной комедии»				Их нельзя убивать в Fallout 3							
Ручной динозаврик Марио						Утонченная Play-Station 3					Помогает вам в Alpha Protocol
				Взаимо-действие с клавиатурой		5					
	Главная ценность в BioShock							Героиня Gears of War			
							Сигнал				

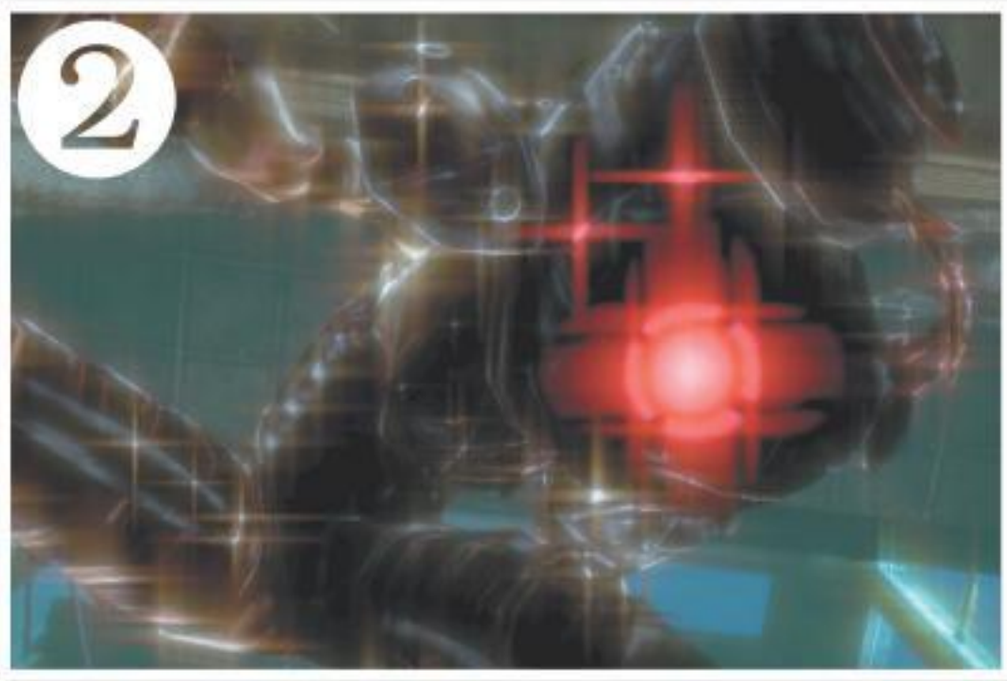
НАШИ ПРИЗЫ

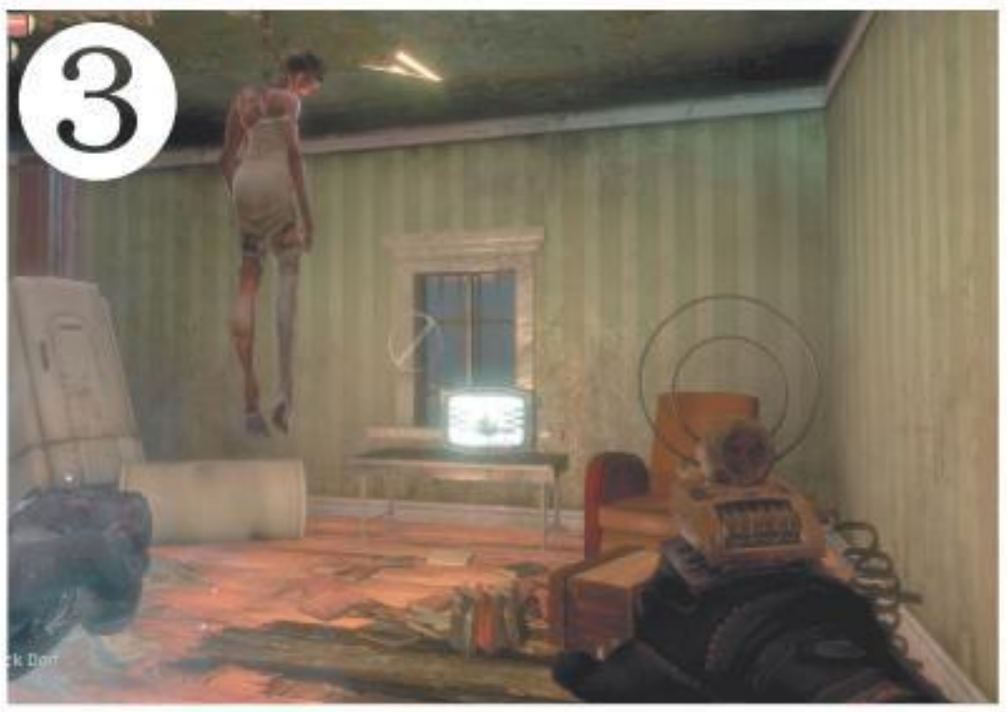
Пять коробок с игрой **Split/Second** от компании «Новый диск»

ФОТОПАМЯТЬ №7

ИЮЛЬ

Вам нужно расставить картинки из игры BioShock 2 в хронологическом порядке. Полноразмерные версии этих картинок ищите на диске в разделе Конкурс.





НАШИ ПРИЗЫ

Пять коробок с игрой **Blur** от компании «1С-СофтКлаб»

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ

№5/2010

ТЕСТ

Правильные ответы

❶ А (Артем на Октябрьскую в «Метро 2033» не заглядывал)
❷ Б (Tekken на PC не входил)
❸ А (в первом Just Cause возможности лебедки были очень ограниченными)
❹ А (к первому Silent Hunter компания Ubisoft отношения и правда не имела)
❺ Г (цитата из «Метро 2033»)
❻ Д (скриншот из Warhammer 40 000: Dawn of War 2 — Chaos Rising)
❼ Б (Сэм пытается выяснить, кто убил его дочь, и высокое начальство тут ему не помощник)

Победители

1. Денис Добровольский (Москва)
2. Александр Куклин (Орехово-Зуево)
3. Сергей Абакшин (Нижний Новгород, тел. +7 952 *** 00 17)

ПРИЗЫ

Первое место — акустическая система AS-302 в деревянном корпусе и с выносным пультом дистанционного управления.
Второе место — акустическая система AS-300 с сабвуфером в деревянном корпусе.
Третье место — компьютерные колонки AS-5.
Все призы предоставлены компанией **A4Tech** (www.a4-gcube.ru).

СКАНВОРД

Правильные ответы

Начиная с левого верхнего угла сканворда. По горизонтали: лизун, ярд, сайт, диск, ад, босс, Амата, Олаф, флюро, свинец, НАТО, Майя, Ми. По вертикали: ядро, Трисс, молния, Билли. Ключевое слово: **байкер**.

Победитель

1. Владимир Медведев (Сочи)
2. Владимир Кулагин (Саранск, +7 905 *** 74 87)
3. Александр Ермолаев (Иркутск, +7 964 *** 56 99)
4. Рамиль Сабыров (Казань)
5. Петр Семенов (Краснодар)

ПРИЗЫ

Победители получают игру «Метро 2033» от компании «Акелла».

ФОТОГРАФИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ

Правильные ответы:
(«Метро 2033»)
1, 3, 2, 5, 4

Победитель

1. Никита Харин (Новоуральск, тел. +7 961 *** 60 21)
2. Максим Сизов (Ростов-на-Дону)
3. Николай Косичкин (Междуреченск)
4. Альберт Манукян (Москва)
5. Егор Сафонов (Ефремов)

ПРИЗЫ

Победители получают игру Warhammer 40 000: Dawn of War 2 — Chaos Rising от компании «Акелла».

УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ

Правильные ответы должны выглядеть следующим образом.
«Тест»: 1 — А, 2 — Г, 3 — В и так далее (то есть указываете номер вопроса, а после него — выбранный вами вариант ответа; лучше — в столбик).
«Сканворд»: ключевое слово.
«Фотографическая память»: 4, 3, 2, 1
Присылать письма с ответами можно двумя способами:

❶ Либо по электронной почте: **CONTEST@IGROMANIA.RU** для «Теста», **SKANWORD@IGROMANIA.RU** для «Сканворда», **FOTO@IGROMANIA.RU** для «Фотографической памяти». В поле «Тема» письма обязательно указывайте название и номер конкурса, в котором вы участвуете (например, «Тест 7. Июль»). Также не забудьте написать ваши настоящие имя, фамилию и город, в котором вы живете.

❷ Либо по SMS на короткий номер 1121. В начале сообщения укажите нужный префикс (#tst для «Теста», #skn для «Сканворда», #fotos для «Фотопамяти»), а потом, через пробел, пишите сами ответы. Если не указать префикс, ваше сообщение до нас просто не дойдет. Стоимость каждого SMS — около 3 рублей. Пример сообщения: «#tst А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест 6. Иван Иванов, г. Иваново».

КОМУ: CONTEST@IGROMANIA.RU
ТЕМА: Тест №7

1 — Б
2 — А
3 — Б
4 — В
5 — А
6 — Б
7 — А
Иван Иванов, г. Иваново

НОМЕР: 1121 ABC

#tst А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест 7. Иван Иванов, г. Иваново

→ Ответы на июльские конкурсы принимаются до 2.08.2010. Итоги будут подведены в сентябрьском номере журнала.

→ Победители в каждом конкурсе выбираются случайным образом из числа всех писем с правильными ответами.

→ По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на winner@igromania.ru. Если с этого ящика вам очень долго (больше недели) не отвечают, пишите на dormi@igromania.ru. Можно написать и на почтовый адрес редакции, но ждать ответа придется долго (бумажная почта ходит медленно).

Александр Башкиров

5 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

Advent Rising

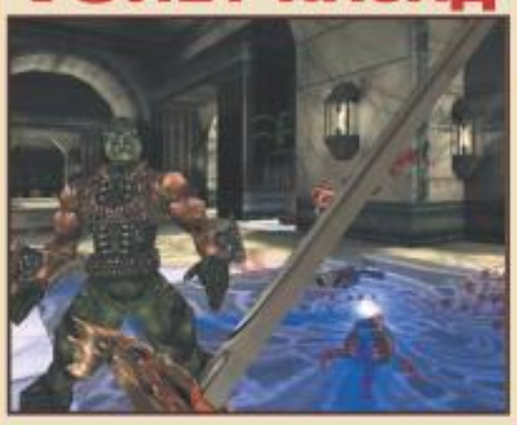
ДАТА ВЫХОДА	2005
ЖАНР	Космическая опера
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Majesco/GlyphX Games

Создатели **Advent Rising** ставили перед собой те же цели, что и создатели **Mass Effect**. Они хотели построить собственную вселенную и сделать на ее основе минимум три эпических научно-фантастических игры. Все то, что два года спустя удалось **BioWare**, не получилось у **GlyphX Games**. Смело задуманный геймплей страдал от множества мелких багов как на Xbox, так и на PC; из-за плохих продаж Advent Rising оказалась первой и последней игрой разработчиков.

Сюжет игры обвиняли в неоригинальности — основная идея и правда позаимствована фантастом Орсоном Скоттом Кардом из мультфильма «Титан: после гибели Земли» (2000). Но это единственная видеоигра, в которой Землю (точнее, ее местный аналог) уничтожают после первых трех миссий и герой с парой NPC остаются последними представителями человеческой цивилизации. Если уж на то пошло, сюжет Mass Effect 1-2 куда более вторичен!

Сверхспособности главного героя были откровенно джедайскими, но все-таки позволяли телепатически подвешивать врагов в воздухе и расстреливать их с двух рук. Один из уровней происходил внутри вертикально тонущего звездолета — и уже этого достаточно, чтобы отнести Advent Rising к классике. А ведь остается еще саундтрек, гениальный даже по меркам Томми Талларико, самого настоящего Морриконе игровой индустрии.

10 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД



Daikatana

ДАТА ВЫХОДА	2000
ЖАНР	FPS
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Eidos Interactive/Ion Storm

Материала в **Daikatana** хватило бы на четыре обычных FPS. Первые три уровня Древней Греции по дизайну могут поспорить с лучшими картами **Quake**, а подземелья средневековой Норвегии украсили бы собой любую ролевую игру — это совершенно бескомпромиссный dungeon crawl с волшебными посохами, оборотнями и переносной баллистой.

К сожалению, наше путешествие во времени начинается не с Греции и не с Норвегии (и даже не с Алькатраса), а с болот футуристического Киото, где нужно долго стрелять по механическим лягушкам, комарам и крокодилам из банальнейшего бластера. 99% игроков так никогда и не добрались до приличных карт и не увидели действительно интересных видов оружия (например, глаз Зевса на палке, взрывающий всех противников в пределах видимости) и врагов (гигантских грифонов и драконов).

В конце 90-х можно было потратить на разработку игры 40 миллионов долларов, уволить четырех главных программистов, сорвать все возможные дедлайны, нахамить игровой прессе и игрокам. Тогда такое поведение считалось нормальным и укладывалось в рамки здоровой рекламной акции. Даже NPC Суперфлая Джонсона с его дико назойливыми воплями трудно обвинить в единоличном провале Daikatana. Просто шутер от первого лица нельзя начинать с откровенно слабых и неудачных уровней... даже если ты Джон Ромеро.

15 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

Tyrian

ДАТА ВЫХОДА	1995
ЖАНР	Скролл-шутер
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Epic MegaGames/Eclipse Software

В 1995-м в Японии жанр скролл-шутера (игр про летящий снизу вверх самолетик, расстреливающий все на своем пути) переживал очередной кризис: компания **Cave** изобрела подвид bullet hell игрой **DonPachi**. На японских игровых автоматах в ваш самолетик летело столько пуль, что увернуться от них было невозможно, и успех зависел не от мастерства игрока, а от количества четвертаков (точнее, специальных жетонов) в его карманах. Но на Западе классический скролл-шутер был неожиданно возрожден независимыми shareware-разработчиками.

Даже в наше время **Tyrian** для iPhone смотрится лучше любой современной инди-игры — красивые и разнообразные уровни (над джунглями и водопадами, в космосе или над пустыней с каменными арками), солидная по самым жестким аркадным стандартам скорость происходящего, на удивление профессиональное расположение врагов и поведение гигантских боссов, возможность тонкого апгрейда кораблика... С точки зрения механики интересны эксперименты с быстротой движения картинки (это называется «включением ускорителей») и стрельбой назад, вперед и из внешних спутников по альтернативным кнопкам управления. В 1998 году компания **Treasure** именно этими приемами возродит жанр вертикального шутера и возведет его в ранг чистого искусства с **Radiant Silvergun**.

20 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

King's Bounty

ДАТА ВЫХОДА	1990
ЖАНР	Стратегия
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	New World Computing

Графическое решение **King's Bounty** больше напоминает японскую ролевую игру, нежели компьютерную стратегию (или RPG) конца восьмидесятых: красочная картинка, стилизованные изображения замков и сражающихся армий, откровенно мультипликационный герой, с бодрым цокотом перемещающийся на лошадке по четырем фэнтези-континентам... С jRPG игру объединяет и рандомизация боев и артефактов, и сюжет про поиски Скипетра Порядка, который нужно найти и вернуть, пока не умер король Максимус.

В королевском замке вербуются обычные человеческие рыцари и кавалерия, зато за его пределами — армии ненавидящих друг друга мифических созданий (орки, вампиры, друиды), которым нужно платить жуткие деньги, но без помощи которых невозможна победа над злодеями с гигантскими армиями из демонов и драконов.

Среднему русскому PC-владельцу King's Bounty успешно заменила серии **Dragon Quest** и **Final Fantasy**, была самой популярной пиратски распространяемой игрой после **Prince of Persia** и удостоилась неофициального (а потом и официального) российского сиквела — хотя на насыщенном консолями Западе игра прошла незамеченной и известна исключительно как предтеча серии **Heroes of Might and Magic**, начатой в 1995-м.

COWON

www.cowonrussia.ru

V5

ПЕРВЫЙ ПОРТАТИВНЫЙ HD-ВИДЕО ПЛЕЕР С ИНТЕРФЕЙСОМ HDMI

СЕНСОРНЫЙ ДИСПЛЕЙ 4,8” TFT 16,7 МЛН. ЦВЕТОВ

ДО 47 ЧАСОВ БЕСПРЕРЫВНОЙ РАБОТЫ

ПОТРЯСАЮЩИЙ,МОЩНЫЙ ЗВУК

ОБЪЕМ ПАМЯТИ ДО 32 ГБ

РАЗРЕШЕНИЕ 800x480

ОС WINDOWS CE 6.0

НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

ТОВАР СЕРТИФИЦИРОВАН

ОФИЦИАЛЬНЫЙ ДИСТРИБЬЮТОР COWON В РОССИИ

WWW.BLADE.RU 8(495)276 2076

BLADE GROUP OF COMPANIES

SAMSUNG

TURN ON TOMORROW*

Цельный образ. Отточенные технологии.

ST5500

Новый фотоаппарат Samsung ST5500, как и современный автомобиль, изготовлен с применением технологии гидроформовки. Именно поэтому Ваш Samsung ST5500 отличается стильным выразительным дизайном. Теперь фотосъемка – это особое удовольствие!

- Впервые 3,7" AMOLED-дисплей
- Поддержка Wi-Fi и Bluetooth
- 7x оптический зум в корпусе 19,4 мм

AMOLED
ULTRA BRILLIANT DISPLAY

Единая служба поддержки: 8-800-555-55-55 (звонок по России бесплатный). www.samsung.com

* Навстречу будущему. Товар сертифицирован. Реклама.